METROID FUSION: O MELHOR ESTILO PLATAFORMA ESTÁ DE VOLTA

GAME OVER

...NTECE AQUI!

www.milenioa...com.br
R$ 1,99
7 898379 480041

7

LORD OF THE RINGS
"AS DUAS TORRES" CHEGA PRIMEIRO PARA OS CONSOLES

BREATH OF FIRE 5
A CAPCOM REDIMENSIONA A SAGA DOS DRAGÕES

RAGE OF THE DRAGONS
NOVO ARCADE DA SNK JÁ ESTÁ NOS EMULADORES

FINAL FANTASY X-2
A SQUARESOFT SURPREENDE O MUNDO COM A NOVA AVENTURA DE YUNA!

EDITORA escala

GAME OVER • Nº7 • R$ 3,90

ISSN 1676-6490

COMPLETE A SUA COLEÇÃO

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES PARA QUE VOCÊ NÃO FIQUE NA MÃO

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS COM OS MAIS VARIADOS ASSUNTOS, CONSULTE NOSSO SITE www.escala.com.br OU ATRAVÉS DO TEL. (011) 3966 - 3166**

R$ 2,90

CÓD:R-GOEDE-02

R$ 2,90

CÓD:R-DE01

R$ 2,90

CÓD:R-DE-02

R$ 2,90

CÓD:R-DE-03

30% DE DESCONTO PARA PEDIDOS ACIMA DE 10(DEZ) EXEMPLARES. (NÃO PRECISA SER NECESSÁRIAMENTE DA MESMA EDIÇÃO)

R$ 2,90

CÓD:R-GO-01

R$ 2,90

CÓD:R-GO-02

R$ 2,90

CÓD:R-GO-03

R$ 2,90

CÓD:R-GO-04

R$ 2,90

CÓD:R-GO-05

R$ 2,90

CÓD:R-GO-06

EDITORA escala

ASSINALE AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

( )R-GOEDE-02	( )R-DE-01
( )R-DE-02	( )R-DE-03
( )R-GO-01	( )R-GO-02
( )R-GO-03	( )R-GO-04
( )R-GO-05	( )R-GO-06

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966 - 3166 - www.escala.com.br

Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 Casa Verde
CEP 02518 000 São Paulo / SP
Telefone: (0XX11) 3966-3166
Fax.: (0XX11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599 970 - São Paulo - SP

GAME OVER
ANO 1 • N. 07

Presidência: Hercilio de Lourenzi
Vice-presidência: Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Coordenação: Priscilla Ellen dos Reis
Operação e Logística: Nilson Luiz Festa
Assistente: Leandra Maria Spinelli
Supervisão Editorial: Moacir Francisco Amorim, Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Morais.
Revisão: Ciro Mioranza e Mª Nazaré S. L. Baracho.
Circulação: Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva.
Assistente: Liliane Mendes Portelo
Promoção PDV: Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor: Anne Vilar
Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro, Sandro Aloísio e Victor Rebelo.
Números atrasados: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica Tel.:(0XX11)**4446-6544**
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio Midwest que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à ANER.

Diretor
Fausto Kataoka
Editor Chefe
Fabio Kataoka
Editor
Claudio Balbino dos Santos
Direção de Arte Diagramação
Claudio Balbino dos Santos
Redação e Revisão
Rodrigo Guerrino
Atendimento ao Cliente
Rosana S. Pereira

Equipe UltraJovem GameOver
Claudio Balbino dos Santos, Lucimara H. Iwamoto, Rodrigo Guerrino, Ricardo P. Tomiatti, Claudio Fuzisaki, Graziella de Moraes Arantes, Glauco De Bellis, Rafael Kirschner, Alexandre Balbino dos Santos e Mauricio Ferreira Torres.

As matérias assinadas são de total responsabilidade de seus autores e não representam necessariamente a opinião da Editora Escala e da Midwest Visual Design. Toda e qualquer reprodução de matérias ou elementos ilustrativos bem como fotografias deverão ser solicitados por escrito pelo requerente e autorizados pela MidWest Visual Design em outras circunstâncias estarão sujeitos as leis do órgão competente.

MidWest Visual Design
Rua Horácio Vergueiro Rudge, 495
São Paulo-SP-CEP 02512-060
Telefax -11 3951-5214

EDITORIAL

Este mês, uma das surpresas para você, leitor, é o fato da equipe que faz a revista GameOver estar, também, na internet. Para maiores informações, dê uma olhada na primeira página do News desta edição e acesse Equipe Games, um arquivo on-line de notícias diárias sobre o que rola no mundo dos vídeo-games. Estivemos na coletiva da Microsoft, que aconteceu no dia 20 de novembro, para acompanhar dois grandes lançamentos - Age of Mythology e Combat Flight Simulator 3 - e atentamos à declaração da empresa sobre a vinda do X-Box para o Brasil no ano que vem. Apesar de ainda não haver uma data precisa para o lançamento, a possibilidade de mais um console atual fabricado em nosso país é motivo de muita festa, fora a abertura que a Microsoft pretende executar para o desenvolvimento de jogos brasileiros. Para este sétimo exemplar da revista, preparamos uma matéria sobre Final Fantasy X-2, os detonados de Kingdom Hearts e dicas para Harvest Moon, além dos previews dos maiores games dos últimos tempos.

Claudio Balbino
Editor

ÍNDICE

4 NEWS
6 PREVIEWS
8 FINAL FANTASY X 2
12 BREATH OF FIRE 5
14 GTA VICE
16 LORD OF THE RINGS
18 ZOE 2
20 THE KINGS OF FIGHTERS 2000
22 RAGE OF THE DRAGONS
26 SHINOBI
28 METROID FUSION
30 MARVEL VS CAPCOM 2
31 NEED FOR SPEED
32 DICAS
40 HARVEST MOON
44 DETONADO KINGDOM HEARTS

news

A EQUIPE GAMES ESTÁ NA INTERNET

Se você quer saber as últimas novidades do mundo dos vídeo-games pela rede virtual, já é hora de visitar o endereço da Equipe Games, lá você vai encontrar um relatório online feito pela mesma turma que produz a GameOver. Muitas notícias, artigos e comentários interessantes feitos por gente que realmente entende do assunto, tudo amarrado por um visual gráfico caprichado. Lembre-se: da próxima vez que estiver conectado, acesse **www.equipegames.blogger.com.br** e mergulhe no universo dos games mais fantásticos do planeta.

CUBO EM ALTAS DOSES

Os novos títulos anunciados em uma coletiva de imprensa da Capcom, que sairão para o GameCube, são: Killer 7, um game estilizado que figura uma rivalidade entre duas personalidades e muita violência e balas, Dead Phoenix (o qual a idéia é passar a sensação ao jogador de estar voando como um pássaro), P.N. 03, de autoria de Shinji Mikami, onde está às voltas com a agente Vanessa Z Schneider em sua missão de destruir uma tropa de mechas e Viewtiful 2, do mesmo produtor de Devil May Cry, que traz um super-herói cheio de movimentos ousados. Estamos à espera. Agora, aqueles que compraram o GameCube começam a ser surpreendidos por uma boa safra de games exclusivos para o console. Já era hora.

OCARINA OF TIME E O JAMAIS LANÇADO URA ZELDA APARECEM NO CUBO

Quando Zelda estrear mês que vem, no GameCube, no Japão, aqueles que fizeram o pedido do jogo com antecedência irão receber um bônus - um disco adicional contendo não apenas Legend of Zelda: Ocarina of Time por completo, mas também Ura Zelda, um game que nunca foi lançado. Para botar para quebrar de vez, a cópia do novo jogo trará filmes demonstrativos de Resident Evil 4 e F-Zero GC. Para os desinformados, Ura Zelda é um título originalmente proposto para o periférico 64 Disk Drive, um aparelho do Nintendo 64 que foi lançado somente no Japão. A aventura inclui um número considerável de novas dungeons para o engine de Ocarina of Time e estava concluída, só que nunca foi comercializada devido à vida curta do dispositivo. Alguns irão se lembrar que o Legend of Zelda original surgiu em um disk drive similar, para o Nintendo japonês. A quantidade de peças disponíveis é de 128.000 e a promoção termina em 28 de novembro.

FINAL FANTASY VII VAI TER FINALMENTE UMA SEQÜÊNCIA?

Informações vindas diretamente do Japão comentam que o produtor da série FF, Yoshinori Kitase, declarou à revista Famitsu que a Squaresoft está considerando a possibilidade de lançar uma continuação direta de Final Fantasy VII. Kitase disse que muitos funcionários da Square estão empolgados para fazer o jogo, até mesmo o designer de personagens Tetsuya Nomura. Ainda é cedo para afirmar que uma seqüência será feita realmente, mas com certeza não irá trazer Cloud portando um par de pistolas e shorts justos.

O SEU GAMECUBE VAI SE TRANSFORMAR EM GAMEBOY ADVANCE

Isso mesmo, a Nintendo do Japão revelou, em novembro, que produzirá um dispositivo para o cubo que o transformará em um GameBoy Advance, é o GameCube GameBoy Player. Trata-se de um aparelho que pode ser encaixado na área inferior do GC, permitindo a utilização de jogos do GBA, GameBoy Color e GameBoy. Como ele é utilizado em uma televisão, não é necessário ter os portáteis da Nintendo. O preço será de, aproximadamente, 40 dólares. Chega ao Japão em março de 2003, e em maio, nos EUA.

A VIDA IMITA A ARTE?!

O adolescente Micah Zoerner, de 19 anos, morador da cidade de Somers, em Winscosin, Estados Unidos, foi preso em flagrante quando tentava roubar um carro. Pasmém. Após ser levado para a delegacia, ficou comprovado que ele estava envolvido no roubo de mais de cem veículos, e confessou que o que o levou a fazer isso foi o jogo Grand Theft Auto. O meliante já estava sendo procurado pela polícia há tempos e carregava consigo cerca de 15 mil dólares. Além de Micah, mais dois jovens estão sendo procurados pela polícia, que também parecem ter participação no furto. Vai entender...

O PREÇO DO GAMECUBE NACIONAL CAIU

Essa é para comemorar. O GameCube lançado pela Gradiente em setembro começou custando R$ 1.199,00, e hoje pode ser encontrado nas lojas por R$ 899,00 (25% de redução). A idéia é tornar o aparelho o mais atrativo possível , transformando-o em um produto mais acessível aos consumidores. A Gradiente também planeja aumentar a oferta de games, lançando Starfox Adventures e Super Mario Sunshine em dezembro. Iniciativa boa, agora só falta mesmo os jogos baixarem de preço, porque continuar pagando uma fortuna por cada um deles é o grande obstáculo na compra dos chamados consoles de última geração.

PREVIEW

TAISHO MONONOKE IBUNROKU

ghust • playstation 2

Ghust, a criadora da popular série Atelier Marie, anunciou esse novo RPG de simulação para o PlayStation 2. A história tem lugar na era de Taisho, no Japão, quando um grande número de demônios vagava noite adentro. É possível jogar com cinco personagens, cada um com objetivos diferentes, antecedentes e personalidades. O game é baseado em turnos, e dividido em Adventure Part e Hyakki-Yagyou Part (a parte RPG), onde cada turno significa 15 dias. No Adventure Part, você pode colecionar informações, pegar itens e explorar vários lugares enquanto eventos específicos acontecem em determinados dias. Já na parte RPG, você irá entrar em campos de batalha, destruir todos os "mononokes" (demônios) e obter jade. Esses monstros podem ser capturados e treinados para servi-lo em combates. São trinta e sete espécies para escolher, ensinar, equipar e conceder habilidades especiais. Virá em 2003, na primavera japonesa.

KILLER 7

capcom • gamecube

A divulgação deste game aconteceu em uma coletiva que a Capcom fez em Tóquio. A aventura fala sobre um assassino aposentado, Harman Smith, que agora está em uma cadeira de rodas, mas que já foi um grande criminoso que tinha sete disfarces para apanhar seus rivais em tocaias, o chamado God Killer. Aqui, ele entrará em conflito direto com uma organização criminosa pelas ruas de Nova Iorque. O jogador é lançado no meio de um conflito entre ele e seu maior inimigo, Kun Lan, que causarão muita destruição em seu confronto pessoal. O jogo é cheio de ação, ocorrendo em quatro cidades, com um estilo gráfico bastante estilizado e inovador. Killer 7 está a cargo da produtora 4th Production Studios, que está trabalhando em muitos outros títulos da Capcom. Previsto para o terceiro trimestre de 2003.

BIOHAZARD 4

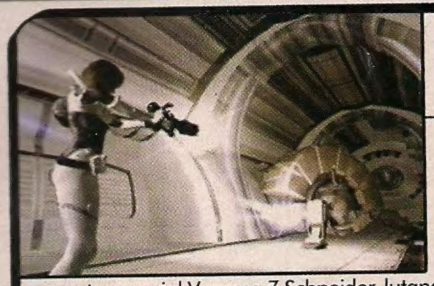
capcom • gamecube

Resident Evil Zero (cujas estimativas de vendas da Capcom ultrapassam um milhão de unidades) nem mal chegou para o GameCube, e a Capcom japonesa já comentou a respeito de RE 4 (também conhecido como Bio Hazard 4), para o mesmo aparelho. Isso aconteceu em uma coletiva de imprensa que se deu no Japão, em Tóquio, recentemente. A fabricante aproveitou para comentar outros jogos que virão por aí, todos sob responsabilidade do 4th Production Studios. Uma surpresa que foi vista nos vídeos demonstrativos de Bio Hazard 4, é o retorno de Leon S. Kennedy (de RE 2) como um dos personagens principais. A ação deste capítulo se passa em instalações localizadas na Europa, e a exemplo de Code Veronica, os ambientes serão tridimensionais e em tempo real.

CHOCOBO LAND

squaresoft • gboy advance

Ele fez fama graças a Final Fantasy, é verdade, mas se ele não fosse uma criatura totalmente "rocambolesca", jamais teria conseguido estrelar suas aventuras solo em várias plataformas. Com suas plumas e seu jeito brincalhão, o pássaro Chocobo finalmente chega ao Game Boy Advance. Chocoboland (título japonês), é uma versão melhorada de Dice de Chocobo, um título incluído em Chocobo Collection, que foi lançado em 1999, no Japão. Aqui, suportando quatro jogadores enfrentando-se cara a cara, é feito um desafio que exigirá estratégia e sorte de quem se dispôs a jogar. Jogue os dados, use itens a seu favor e siga direto para seu objetivo final. Quem disse que a vida de um Chocobo era apenas um mar de rosas?



P.N.03

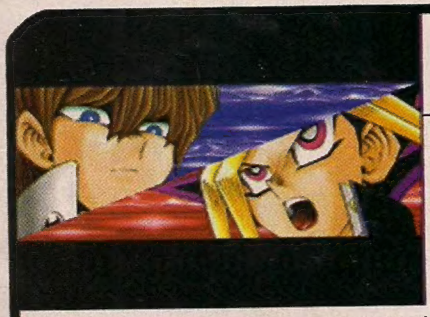
capcom • gamecube

O novo projeto de Shinji Mikami, o autor de Resident Evil e Devil May Cry, ou seja, podemos esperar algo muito bom, mesmo que, neste caso, o terror tenha sido colocado de lado para um ênfase maior na ação. O game é futurista, vivido pela agente especial Vanessa Z Schneider, lutando contra a CAMS (Computer Arms Management System) e um grupo de robôs violentos. A menina tem fortes chances de se tornar a próxima musa virtual do pedaço, e à primeira vista, P.N.03 está lembrando um Metal Gear Solid de saias. Trabalhando para o governo, Vanessa terá que lidar com uma horda mecânica que fugiu ao controle, aproveitando-se para se vingar daqueles que assassinaram seus pais. Mikami posa como diretor e a produção ficou por conta de Hiroyuki Kobayashi, de Resident Evil 4.

OTOGI

fromsoftware • x-box

Para 2003, um título de ação da From Software. A trama de Otogi é perturbadoramente dark, a exemplo de Onimusha, misturando elementos fantásticos do Japão ancestral. Como Raikou, um mercenário misterioso que, de sobra, é um samurai, o jogador utilizará o "poder da magia escura" para arrasar com seus inimigos. Apesar da premissa, é um action RPG, contando com um sistema de magias, aumento de níveis e desenvolvimento de habilidades. Surgindo no X-Box, a variedade de operações propostas será imensa, levando o desafiante a acabar com alvos específicos, como pessoas e monstros, ou localizar tesouros escondidos. Ao que parece, será um lançamento de peso para o aparelho da Microsoft, pegando embalo no revival ninja que está assolando os consoles da nova geração. Somente para quem se atreveu a comprar um X-Box.



YU•GI•OH

konami • gamecube

A Konami declarou que Yu-Gi-Oh Duel Monsters 8: Reshef of Destruction, sairá para o GameBoy Advance. É o oitavo lançamento da interminável série baseada no anime, que no Brasil é exibido (muito despercebidamente) pelo canal a cabo Nickleodeon. Os mais afoitos terão que esperar até o ano que vem, porque antes disso terão que se divertir com os jogos anteriores que trazem o personagem e toda aquela conversa sobre cards. No entanto, o novo game será um RPG, contrariando as expectativas mas mostrando a versatilidade das figuras que atuam nele. A necessidade em Refesh of Destruction, é encontrar Yugi e solucionar o desaparecimento do Quebra-cabeças Milenar. Sendo que existem dois Yugi distintos na aventura, caberá ao jogador descobrir qual deles é o verdadeiro.

RYGAR

tecmo • playstation2

Este é um conhecido da galera que curtia um fliperama há 16 anos. Rygar surgiu primeiro nos arcades, depois abriu caminho para o Master System, Nintendo e o Lynx, da Atari. Com poucas informações disponíveis, o guerreiro ninja está voltando, desta vez aparecendo no PlayStation 2. Aguarda-se um pronunciamento da Tecmo para breve, que por coincidência se prontificou a ressuscitar Ninja Gaiden recentemente. Obviamente, os gráficos serão tridimensionais, além de se adequarem a uma jogabilidade atual.

FINAL FANTASY X-2

• **Playstation 2** • Fabricante: **Squaresoft** • Origem: **Japão**

QUASE TUDO NOVO NO REINO DE FINAL FANTASY

As aventuras de Yuna em Final Fantasy X-2, a levarão para algumas das locações do capítulo X e até mesmo ao reencontro de personagens bem familiares àquela trama. Mas, a seu modo, o jogo é inteiramente novo. A garota, além de se vestir de um jeito incomum, será capaz de executar movimentos e ações que Tidus e amigos jamais poderiam. Ela pode escalar, saltar e pular, entre outras habilidades. As batalhas ganharão ares mais "realistas" com as modificações.

SQUARE APOSTA COM FF X-2, CONTINUAÇÃO DIRETA DOS ACONTECIMENTOS DE FFX

Toda a história em torno de Final Fantasy X-2 (sim, você não leu errado), começou depois que algumas informações confidenciais, ou quase, vazaram da própria fabricante. Depois de muito diz que me diz, com a internet sendo invadida pela boataria a respeito da continuação do jogo lançado originalmente para o PS 2, chegamos ao ponto: Final Fantasy X-2 realmente vem aí, marcando um acontecimento inédito para a saga: a produção de uma seqüência direta de um de seus maiores sucessos, contando com um personagem de Final Fantasy X (Yuna), agora como protagonista. Os detalhes, obviamente, ainda não foram confirmados, mas sabe-se que os eventos da trama ocorrem dois anos após FFX.

OFICIALIZANDO OS RUMORES

Com tanto alvoroço, a Square não teve outra alternativa, a não ser oficializar o evento através da publicação japonesa V-Jump. Com a chegada desta parte adicional de seu grande sucesso de 2002, a empresa já ressaltou muitas de suas pretensões de vendas com o novo título. Espera-se que X-2 venda cerca de 2,5 milhões de cópias apenas em terras nipônicas, pois esse foi o número estimado de pessoas que compraram Final Fantasy X. A julgar que esses mesmos jogadores estarão de volta, é compreensível que a Square utilize esses dados como referência para sua pesquisa de mercado.

"COM X-2, A SQUARE PROCURA TRAZER UM JOGO MAIS FÁCIL E MAIS CURTO DO QUE FINAL FANTASY X, VISTO QUE JÁ DEIXOU CLARO QUE O TEMPO TOTAL PARA SUA CONCLUSÃO SERÁ MUITO MENOR, SE COMPARADO COM O DO PRIMEIRO"

AS ESTRATÉGIAS DA SQUARE PARA O NATAL

Nem só de Final Fantasy a Square se sustenta, mas os RPGs continuam, invariavelmente, como seus carros-chefes. Em uma reunião interna com os acionistas da empresa, veio à tona que a Square irá relançar Kingdom Hearts (como Kingdom Hearts Final Mix, em 26 de dezembro) e que dedicará um cuidado especial para Unlimited Saga - que será lançado em 19 de dezembro. Dentre as boas novas, teremos Chocoboland (GameBoy Advance, para 13/12/2002), Final Fantasy Tactics (GameBoy Advance, em 14 de fevereiro de 2002), Half-Done Hero (Hanjuku Eiyuu) e Final Fantasy Crystal Chronicle, para o cubo, ainda sem datas definidas. Uma curiosidade é que a corporação está delegando tarefas: a Nintendo terá que publicar e distribuir os títulos lançados para seus sistemas, que estão sendo desenvolvidos por uma firma chamada Game Designs Studios. Durante o primeiro semestre de 2002, aproximadamente 4, 3 milhões de jogos da Squaresoft foram vendidos, apenas no Japão.

ESPERANÇAS DO SUCESSO DE FFX SE REPETIR

O universo de X-2 foi dominado pelas máquinas. Apesar de se apoiar em localizações conhecidas pelos fãs que jogaram a versão original, traz novas locações, como uma fortaleza gigantesca. Estreando como personagem principal, Yuna teve adições importantes aos seus movimentos, como as habilidades de escalar e saltar. O sistema de combate sofreu modificações, embora esteja baseado naquilo que vimos no capítulo X. A proposta é que o lançamento aconteça em março de 2003, no Japão.

REVISÃO DO SISTEMA DE COMBATE

Ao passo que surgem muitas revelações desencontradas sobre esta aventura, a revista Famitsu se adianta e despeja em suas páginas muito daquilo que só veremos concretizados no ano que vem. De fato, o sistema de luta de X-2 será bastante diferente nesta edição, sem a participação dos recursos Overkill e Overdrive. Para quem estava acostumado ao Sphere Board e suas conseqüências e implicações ímpares, uma péssima observação: ele foi cortado em definitivo. A resposta para essas mudanças recai na retirada de Toshiro Tsuchida, criador dos recursos em questão, que não estará às voltas com a construção do sistema de combate de Final Fantasy X-2.

ALGUMAS REGRAS SERÃO QUEBRADAS

Onze jogos, zero continuações diretas. Final Fantasy sempre foi único por tratar a marca deste modo. Cada título se encarregou de trazer um novo elenco de personagens e um mundo inovador a se explorar. Tudo isso chega ao fim com Final Fantasy X-2. A heroína de FFX, Yuna, retorna para um jogo que reutiliza muitos dos cenários originais, mas que introduz uma chocante aproximação através da personagem central. Sendo um caça-níqueis ou não, reaproveitando muitas idéias e surgindo rapidamente depois do anterior, X-2 parece tentar lançar os holofotes sobre Yuna, que agora mais parece uma musa virtual inspirada em suas meio-irmãs Jill Valentine (Resident Evil) e Lara Croft (Tomb Raider). Chega ao ponto de estar ainda mais sexy do que na aventura pioneira e, de quebra, carregando uma arma. Esquisito? Talvez. A nova peripécia da Squaresoft começou a chamar atenção na Tokyo Game Show de 2002, quando um pôster promocional de Yuna, trajando shorts apertados e empunhando duas pistolas foi mostrado no estande da desenvolvedora. Duas silhuetas flanqueavam sua persona, enquanto ela se insinuava, de costas, com uma arma em cada mão. As pessoas que visitaram a feira se perguntavam: "Isso é alguma piada?", "Uma espetada na mais inocente heroína de FFX?", ou "É um preview da seqüência que a Square está quase prometendo?".

YUNA: AGORA UMA LINDA MULHER

Vendo por olhos de fãs estritamente puristas, isso realmente pode ser julgado uma punhalada pelas costas, mas definitivamente não é uma piada. A arte pode exagerar os modelos do jogo, mas agora Yuna tem um guarda-roupas que deixaria qualquer mulher com inveja. Suas roupas tradicionais de Final Fantasy X, foram substituídas por uma mistura de moda moderna com as vestimentas de Al Bhed, por curiosidade figurando símbolos para Tidus e Jecht. Tendo salvo o mundo uma vez, Yuna parte, desta vez, para uma jornada de descobrimento pessoal, tentando encontrar algo que lhe interesse. Ela o faz, com Rikku, que não foi a escolhida para estrelar esta continuação e uma outra companhia feminina que luta com uma espada. Viajando por Spira e apreciando a Eternal Calm, um novo mal está se desenvolvendo e sinais mostram que a paz está em perigo novamente. O elenco de FFX irá desempenhar um papel muito grande na história, com Lulu e Rikku confirmadas para retornar. Não está nada certo, mas calcula-se que Lulu será mesmo o terceiro personagem jogável.

AS MÁQUINAS GANHAM UM NOVO APELO EM X-2

Se, no que diz respeito aos personagens ainda espera-se novidades, as paisagens serão instantâneamente familiares. Muitas cidades e regiões do original serão revisitadas, consistindo em um papel significante na nova trama e revelando mudanças importantes, desde a derrota de Sin, Kilika, Macalania e Mi´ihen Highroad, e a tensão entre Al Bhed e o resto de Spira. A alteração mais visível é o uso excessivo de máquinas, o que é considerado mal pela regra de Yevon, segundo o próprio jogo. Templos e santuários estão abertos para apuração e uso das máquinas, que antes era proibido. Enquanto isso, os Chocobos que aparecem na Highroad parecem ter sido substituídos por mais máquinas. Se elas serão manipuladas para o mal, de novo, permance um segredo, só que muitos adversários do primeiro game irão ressurgir, provando que inimigos de jogos eletrônicos aprendem tudo lentamente. No Japão, quando Final Fantasy X foi relançado em uma edição internacional com vozes em inglês, a Square incluiu um filme teaser intitulado "Final Fantasy X: Another Story", que continha um vídeo granulado, de um personagem que estava quase certo de que Tidus estava sendo mantido cativo em uma cela, em algum local misterioso. Ao verem a gravação, Yuna, Rikku e Wakka decidem partir para salvar seu amigo, e o filme termina. Parece, como sempre se suspeitou, que essa era a preparação para um novo game. O que não se sabe, é o que é transpirado fora do filme e se ele será usado como base para Final Fantasy X-2. A parte interessante é que ficaremos sabendo o que houve com o mundo de Spira, depois que Yuna e companheiros venceram Sin. Com a queda de Yevon, as máquinas passaram a ser colaboradoras no dia-a-dia das pessoas, pelos diversos templos que se espalham pelo cenário. A cidade litorânea de Kilika foi reconstruída após ser destruída pela fúria de Sin, e embora os cidadãos tenham perdido sua liderança, a prosperidade ameaça precipitar-se pela primeira vez desde a ruína de Zanarkand.

REVEZAMENTO DE EQUIPES

O sistema de batalha sofreu acréscimos que continuam desconhecidos, mas a Squaresoft promete que os detalhes nesse sentido serão mais realistas, e a interface foi amaciada de um jeito considerável. As novas habilidades disponíveis no mapa de campo permitem a Yuna "escalar", "pular" e "correr", todas tiradas diretamente de jogos de ação e aventura. As habilidades de campo parecem bem simples, mas o estilo de jogo, no geral, promete algo mais avançado do que aquele de FFX, com heróis diferentes. As alterações na área de jogabilidade, sentem o reflexo de uma maior mudança na equipe de produção, que não contará com as composições de Nobuo Uematsu. Presumidamente ocupado com Final Fantasy XII, Uematsu passa a responsabilidade para Noriko Maetsueda e o harmonizador Takahito Eguchi, ambos funcionários, há muito tempo, da Square. Matsueda trabalhou na série Front Mission, Racing Lagoon e The Bouncer, quase sempre fazendo dupla com Eguchi. Os desenhos de personagens ainda estão por conta de Tetsuya Nomura. Agora que a Squaresoft está finalmente fazendo uma seqüência direta para um título FF, ela não pretende recuar. Uma das mais quietas heroínas da história dos RPGs está usando shorts pequenos e apertados e segurando armas maiores que sua cabeça? Isso será muito, muito interessante. Milhões de fãs ao redor do mundo, sem dúvida, estão ansiosos para botarem suas mãos no próximo exemplar da famosa franquia. Este título, porém, pode não satisfazer exatamente os apreciadores da saga em sua totalidade, mas pelo menos os fãs de Final Fantasy X já contam os dias nos dedos. Dada a qualidade do modelo que lhe trouxe forma e o rico mundo de Spira mergulhando em um novo começo depois que Sin tombou, não há dúvida de que Final Fantasy X-2 se juntará a seu predecessor como um dos principais títulos do PlayStation 2.

• PLAYSTATION 2

BREATH OF FIRE 5

LANÇAMENTO

Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Dez/2002**

BREATH OF FIRE V CHEGOU PARA REDIMENSIONAR A SAGA DOS DRAGÕES

O primeiro Breath of Fire surgiu em 1993, em um cartucho para o Super Nintendo. Pouco tempo depois, ganhando uma continuação para o mesmo console e, mais tarde, outras duas no PlayStation, tornou-se uma das séries de RPG mais aclamadas de que se tem notícia, reconhecida mundialmente e favorecendo muitos dos aparelhos para os quais foi projetada. O ponto forte, que chamou a atenção do jogador, estava nas mecânicas inovadoras do jogo. A mais recente encarnação, Breath of Fire V - Dragon Quarter, redefine a saga. Programado para o PlayStation 2, ele suporta um mundo inteiro em 3D, uma trama densa, visuais estilizados (as linhas grossas em torno dos personagens são um exemplo disso) e acréscimos importantes ao sistema de jogo. Agora, é introduzido o estilo de jogabilidade Survival como o foco principal desta aventura criada pela Capcom.

UMA CONTINUAÇÃO CHEIA DE MUDANÇAS

Para resolver as questões mais freqüentes, Breath of Fire V - Dragon Quarter virá com uma boa quantidade de novidades. Uma revolucionária característica chamada de PETS (Positive Encounter and Tactics System), permitirá ao jogador preparar armadilhas e iscas no ambiente, antes de entrar em uma batalha contra monstros. A modalidade Survival desafia a todos com uma abundância de inimigos e uma variedade grande de elementos estratégicos, como decidir lutar ou evitar inimigos, ou calcular antes de atacar. Todas as ações, incluindo magias e ataques, custam Ability Points (AP´s). O acúmulo de AP´s pode ser usado para executar ataques ainda mais poderosos e combos. Entretanto, uma das mais formidáveis adições, é o Scenario Overlay System (SOL): seja lá o que o jogador completou e conseguiu até aquele ponto, ele levará para um jogo novo que iniciar. Não apenas pontos de experiência e itens são carregados, mas também os eventos, cenários (como masmorras e construções) irão mudar baseados no que o jogador já fez.

DO SUBTERRÂNEO PARA A SUPERFÍCIE

Localizado em um mundo subterrâneo que o tempo esqueceu, este novo Breath of Fire leva o jogador por uma jornada rumo à superfície. Uma catástrofe ecológica devastou o planeta, forçando uma civilização a se estabelecer e viver na antiga cidade subterrânea de Shelter. Gerações se passaram, desde que os homens viram o céu e não existe ninguém que tenha

UM DRAGÃO MAIS SOFISTICADO E ARROJADO

Os sistemas implantados pela Capcom nesta nova aventura a figurar, mais uma vez, personagens principais com os nomes de Ryu e Nina - embora sejam novos indivíduos -, fazem a diferença em Breath of Fire V. O mais impressionante é o SOL (Scenario Overlay System), que garante ao jogador levar não somente itens e experiência para novas partidas, mas também novas possibilidades, devido a muitos eventos já terem sido concluídos - e personagens encontrados - em jogos prévios. Visto que a versão americana ainda não foi programada, vai continuar, por um tempo, disponível apenas para quem entende bem japonês, porque o enredo é bem complexo.

recordações de como foi a vida no mundo exterior. Ryu, um ranger da civilização sob a terra, está em sua rotina de patrulhar a região quando "desperta" repentinamente e fica determinado a descobrir o que se esconde acima. O jogador irá seguir Ryu e outros membros da sociedade subterrânea, enquanto lutam para abrir caminho até a superfície, enfrentando monstros e adversários. O garoto trabalha para uma organização chamada Rangers, posando como um agente de segurança da cidade, que se divide em três áreas diferentes: The Lower Zone (muito parecida com uma masmorra), The Life Port Zone e The Shelter Zone (debaixo das quais existe uma zona de transporte similar a um metrô). O inimigo, em Breath of Fire V - Dragon Quarter, é Trinity, um grupo cujos membros estão acelerando uma espécie de cataclisma. Uma outra semelhança fica por conta dos próprios Rangers, uma tropa com a qual o personagem Ryu (de Breath of Fire II) atuou. Será que esta vai ser uma continuação daquela aventura?

EVOLUÇÕES DE UM CONSOLE PARA OUTRO

Exceto por uns poucos lançamentos para o GameBoy Advance (que teve suas versões de Breath of Fire I e II), a série permaneceu em um hiato, desde que um quarto capítulo saiu para o PlayStation em meados de 2000. Tudo leva a crer, que a Capcom resolveu reverter esse status para breve, voltando a saga para o PS 2. Dragon Quarter irá procurar, de todas as maneiras, preencher as expectativas de sua audiência. Para ajudar na popularização desta quinta parte, duas faces comuns aos jogos anteriores foram mantidas: Ryu é um garoto iluminado pelo poder de Brood, um poder místico que capacita seu possuidor a se transformar em um dragão e Nina, uma jovem princesa com duas grandes asas em suas costas, que é uma mestra em feitiçaria.

AS BATALHAS CONTINUARÃO ÉPICAS

Apesar do sistema PETS representar um trunfo nas mãos do jogador, ele é capaz de assisti-lo até certo ponto. As batalhas não ficarão mais fáceis e repetitivas como muita gente tem pensado por aí. Como os sistemas de lutas dos anteriores - muito desafiador, observando-se a maioria dos RPGs eletrônicos -, Dragon Quarter incluirá muitos tipos de ataques a serem executados, de combos e magias a armadilhas. No caso das armadilhas, ainda não ficou muito bem explicado pela fabricante o jeito como serão utilizadas em um confronto que está acontecendo (antes dele sim, será por meio do PETS). Breath of Fire V: Dragon Quarter, irá alterar a forma das pessoas pensarem a respeito de um título desta linha e qualquer outro que aparecer em um futuro próximo. Lançado no dia 14 de novembro de 2002, no Japão.

• PLAYSTATION 2

GRAND THEFT AUTO: Vice City

LANÇAMENTO

Fabricante: **Rockstar** • Origem: **E.U.A** • Disponível: **E.U.A**

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY, É UMA NOVA ABORDAGEM PARA OS CONCEITOS DE GTA

O lançamento de Grand Theft Auto 3, no ano passado, pela Rockstar, chocou toda a indústria de vídeo-games. Era esperado que fosse um grande jogo, e as expectativas não apenas foram preenchidas, mas superadas. GTA 3 vendeu sete milhões de cópias em menos de um ano. Pelo fato da série não ser muito conhecida (levando-se em conta sucessos como Final Fantasy, Metal Gear Solid e Resident Evil), é de se surpreender que tenha conseguido tantos admiradores. A grande aceitação da linha GTA e os altos valores que proporcionou à sua fabricante, possibilitou à Rockstar desenvolver um novo título baseado em sua criação, Grand Theft Auto: Vice City. Não é uma seqüência ou algo relacionado à linha de história de GTA 3, e sim um lançamento que não tem nada a ver com a terceira parte.

AUTOS SE COMPORTAM MAIS REALISTICAMENTE

Apesar de trazer uma série de avanços gráficos, é melhor que o jogador não espere muito significante nesse ponto. Isso não quer dizer que esse detalhe não seja importante, apenas não é assim tão diferente de GTA 3. A razão disso, está no fato do game ser suportado pela plataforma robusta da Criterion, a Renderware, que mesmo não conseguindo inovar lá essas coisas graficamente, ao menos impressiona com a qualidade da construção de cenários e arredores, que agora estão mais vivos, interligados (com muita interatividade) e críveis do que nunca. Para explicar melhor, vamos supor que, em GTA 3, você esteja olhando para os carros atrás de sua pessoa e vê um táxi e um carro policial. Se fizer isso dali a dois segundos, irá perceber uma falha, afinal aquilo que observou anteriormente provavelmente estará substituído por outra coisa. O problema de Grand Theft Auto 3, é que somente aquilo que você está olhando é renderizado, e não o que está ao redor de você, então os carros no trânsito estão em toda parte, e não ligados à vizinhança. Em Vice City, o defeito foi consertado: não somente os mesmos veículos se apresentam constantemente se você olhar para trás, mas também se você parar de dirigir e deixá-los se afastar, poderá alcançá-los mais à frente. O slogan pode, muito bem, ser algo do tipo "não é porque você não os vê, que eles foram esquecidos pelo engine do jogo". Ponto positivo.

TRILHA SONORA INVOCADA

Algumas das adições mais legais de Vice City, são a possibilidade de se adquirir suas propriedades - ter um apartamento em um edifício, ou até um clube de strip-tease - e a utilização de veículos incomuns, como helicópteros, motocicletas, lanchas e últimos modelos de carros. Existem dezenas de missões, todas com objetivos bem diferentes a serem alcançados. Uma boa notícia é que o jogo tem o dobro da duração de GTA 3, regado a grandes sucessos musicais dos anos oitenta, que completam um total de nove horas de áudio, ou seja, aproximadamente noventa trilhas. Você poderá ouvir Michael Jackson, Ozzy Osbourne, INXS, Judas Priest, Megadeth e muito mais.

▼ *Em GTA: Vice City, carros de suporte que aparecem na tela e cenários são uma única peça, não permitindo o surgimento de veículos de maneira casual, substituindo aqueles que você tinha visto há um segundo apenas. Essa correção foi feita porque GTA 3 apresentou muitas dessas falhas de programação.*

SEM DINHEIRO E SEM ESPERANÇAS, LANÇADO EM VICE CITY

Como Tommy Vercetti, o jogador precisará sair de enrascadas enquanto passando por uma temporada em Vice City, uma metrópole castigada por gangues de bicicletas, gangsters cubanos e políticos corruptos. Todos em Vice City parecem querer a morte de Tommy, cuja única solução é contra-atacar e tomar a cidade sob sua influência. Fica comprovado que, para os americanos, os povos de outros países são sempre os responsáveis pela disseminação das drogas e prostituição na terra do Tio Sam.

GRANDE QUANTIDADE DE OPÇÕES

Desta vez, o frame rate está superior. Tudo em GTA: Vice City é memorável. Tudo o que se relaciona a animação está mais suave do que no jogo anterior. A porção que define a série, é o estilo de jogo. Sendo o centro nervoso de Vice City, esse quesito ficou muito parecido com o de GTA 3, mas a nova edição está a anos luz, se observarmos as quantidades de extras, características e demais recursos. Para começar, é possível escolher entre 120 veículos, o que inclui helicópteros, lanchas, etc - o anterior oferecia apenas 50. O número de armas também aumentou, embora não significativamente, de 20 para 30. Algumas das novidades nesse campo fornecem armamentos como machete, katana (espada samurai), soco inglês e até mesmo uma chave de fenda para usos não muito honrados.

ATÉ ONDE A VISTA ALCANÇA

Vice City consegue ofuscar o tamanho da cidade de GTA 3 de várias maneiras. A metrópole é absolutamente imensa, e tão cheia de becos e locações interessantes, que apenas dar uma voltinha por ela já é garantia de diversão. E, com tantos modelos diferentes de veículos e motocicletas, é muito agradável descobrir o que um conjunto de rodas é capaz de fazer, mais ainda a quantidade de truques que podem ser abordados quando se está pilotando uma motocicleta ou um helicóptero. Voar sobre Vice City pela primeira vez é atestar que a equipe de criação não poupou esforços em construí-la nos mínimos detalhes.

Suportado pela plataforma Renderware, as construções e detalhes de GTA: Vice City, estão mais elaboradas, inclusive com efeitos especiais.

LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

THE LORD OF THE RINGS: THE TWO TOWERS

Fabricante: **EA** • Origem: **Japão** • Disponível: **E.U.A**

PARA OS CONSOLES DE ÚLTIMA GERAÇÃO, TUDO COMEÇA EM AS DUAS TORRES

Aproveitar-se do embalo de um filme de sucesso que chega aos cinemas, tornou-se uma saída para muitas desenvolvedoras de jogos, que freqüentemente injetam pouca criatividade (e qualidade) em determinado título pelo simples fato de que ele venderá, já que tem suas raízes em um projeto bem-sucedido que veio das telonas. Há inúmeros exemplos nessa categoria. Apesar dos contras, algumas criadoras resolvem seguir caminho inverso, é o caso da Electronic Arts, que ao invés de seguir a cartilha dos famosos "aproveitadores de mercado", obteve licença exclusiva (para produzir jogos) através da New Line Cinema, sobre O Senhor dos Anéis e foi direto para a tão aguardada continuação, As Duas Torres, cujo longa-metragem estará chegando em dezembro, nos Estados Unidos e, ao Brasil, em janeiro de 2002.

EM TODOS OS CONSOLES

A história de As Duas Torres começa em A Sociedade do Anel, revelando diversos acontecimentos centrais que antecedem sua trama. As grandes batalhas são o prato principal do game, que foi feito em parceria com a Stormfront Studios. Como a Electronic Arts esteve trabalhando desde fevereiro de 2000 com os scripts originais dos filmes, a recriação dos eventos e o caráter épico das lutas estão muito fiéis ao conceito original plantado nas obras do diretor Peter Jackson. Nos Estados Unidos, a aventura saiu para o PlayStation 2 em novembro, mas versões para o GameCube e X-Box já estão prometidas para o ano de 2003.

INTERVENÇÃO DO DIRETOR

A produção esteve envolvida até com Peter Jackson, que repassou muitos conselhos à equipe, além de roteiros e storyboards. Os cuidados cedidos a este título fizeram com que os produtores da EA viajassem até a Nova Zelândia (local das filmagens da trilogia), para acompanhar as gravações de A Sociedade do Anel, concentrando-se também em pesquisas de efeitos especiais junto aos estúdios WETA. Como há uma preocupação de que os jogos sigam uma linha próxima aos filmes, o diretor esteve supervisionando a Electronic Arts e a Stormfront.

A MELHOR OPÇÃO É TORNAR SEU PERSONAGEM FORTE

A constante troca entre Legolas, Aragorn e Gimli, não vai permitir que você construa um personagem extremamente poderoso, e tenha certeza, você vai precisar dessa força para lutar em alguns níveis mais avançados", foi o que declarou Scott Evans, o produtor do jogo As Duas Torres. Um jogo que já era promissor por levar a marca O Senhor dos Anéis, torna-se ainda mais expressivo por reviver, no ambiente virtual dos games, o que é visto somente nos filmes de Peter Jackson.

JOGADA DE MARKETING

As Duas Torres demonstra, com requintes, o funcionamento de uma boa campanha de marketing. A edição do PS 2 saiu muito antes do filme entrar em cartaz e não depois. O motivo é bem simples: atiçar a curiosidade dos fãs que querem ver a continuação nos cinemas, a ponto de fazê-los adquirir o título apenas para dar uma espiada naquilo que lhes espera, afinal o game está muito baseado no longa-metragem que vem aí. Com isso, irão aproveitar para jogar e assistir ao mesmo tempo. De todas as aventuras inspiradas em O Senhor dos Anéis, e que estão sendo desenvolvidas hoje, As Duas Torres tem o mérito de ser a que concentra mais ação.

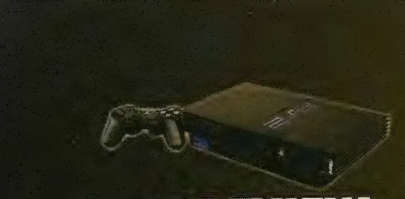
O sistema de combate permite que o jogador chute um inimigo para trás e, depois, o derrote com um movimento mortal" - Scott Evans, produtor de As Duas Torres para os vídeo-games.

UM ÉPICO ATÉ NOS GAMES

Pode-se jogar com Aragorn, Gimli e Legolas. Durante a jornada, os demais personagens virão prestar uma mãozinha muito útil nas missões propostas para o jogador, só que fica valendo mesmo esse trio. Para tornar a trajetória um pouco mais fácil, antes de cada fase é possível escolher o personagem que você deseja usar, e apesar das seleções serem limitadas, a Sociedade do Anel se mostrará integralmente no jogo. Favorecendo o tom épico dos confrontos vistos nos filmes, as lutas e cenas de grandes batalhas são intensas. O capítulo de nome O Abismo de Helm, por exemplo, ocupa umas três fases, o que será de pouca importância quando o jogador estiver envolvido nele, pois sua atenção irá se voltar para a destruição dos Orcs, que querem o Um Anel de qualquer forma. Controlando unicamente aquele herói que selecionou, você será amparado pelo restante da sociedade, em meio a flechas flamejantes e espadas que cortam o ar.

AS BATALHAS SÃO A ALMA DE DUAS TORRES, MAS...

Os aventureiros são capazes de realizar quatro tipos de ataques: à distância, rápido, forte e golpe mortal, que são configurados nos botões ou, então, utilizando-se uma combinação específica. Cada variação de ataque confere vantagens e desvantagens para quem aplica, assim é importante entender as funções que desempenham no campo de batalha, de acordo com o inimigo. Como todo Action RPG, as derrotas adversárias concedem uma quantidade de experiência que é repassada ao vitorioso, somada no final do estágio. A aplicação de muitos movimentos diferentes garante mais pontos de experiência. Se ficar muito tempo com um só ataque, o personagem irá se desenvolver mais lentamente. Nem todas as áreas são compostas por batalhas intermináveis e sangrentas. Na floresta de Fangorn, o desafio é desviar-se de emboscadas e armadilhas plantadas pelo caminho, diminuindo a dose de adrenalina.



PREVIEW

• PLAYSTATION 2

ZOE 2: The Second Runne

Fabricante: **Konami** • Origem: **Japão** • Disponível: **12/2002**

CONTINUAÇÃO DE ZONE OF THE ENDERS VIRÁ APENAS EM 2003

Foi durante a famosa feira de games E3 deste ano, que a Konami apresentou a seqüência de Zone of the Enders, prosseguindo com um dos títulos mais belos do PlayStation 2. Com lançamento estipulado para fevereiro de 2003, Z.O.E.: The 2nd Runner traz uma história que ocorre em 2174, dois anos após a colonização de Antilia, evento que alimentou a aventura inicial. Tendo o planeta Marte como cenário, esta continuação mostra um conflito entre três forças diferentes: a organização separatista Bahram, o governo da Terra e a Força Espacial. Apesar de, no elenco constarem figuras conhecidas como Leo Stenbuck (o protagonista do anterior), aqui será introduzido o piloto Dingo, que permaneceu na nave/mecha Jehuty e tem à sua frente uma missão das mais complicadas, que é permanecer a bordo e acompanhar a embarcação até seu destino, ou seja, a destruição da fortaleza Bahram. Sim, é mais um piloto acidental na história de Zone of the Enders, que desta vez foi mantido vivo pelos sistemas de sustentação da espaçonave apenas para dar cabo da operação. Cuide a participação de outros personagens do primeiro jogo: Anubis e Viola, por exemplo.

VISUAL CARREGADO E MAIOR TEMPO DE VIDA

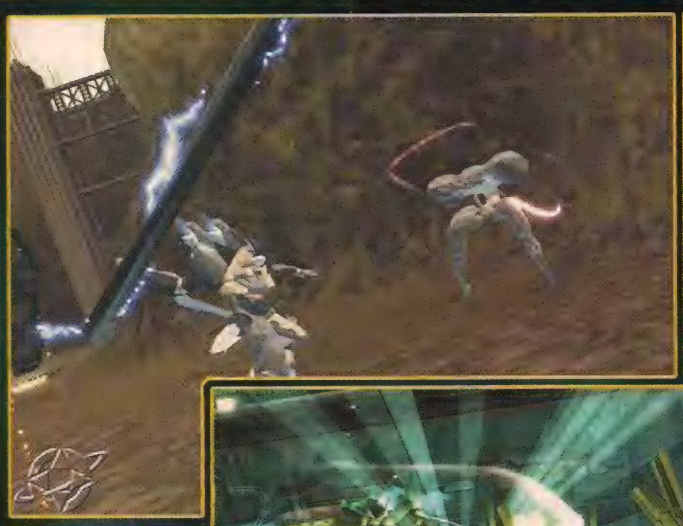
Para marcar um avanço tecnológico providencial, a Konani remodelou todo o padrão gráfico de Zone of the Enders, nada de repetecos. Assim, conduzir os mechas de combate pelos ambientes construídos pela equipe de criação nunca foi tão empolgante. Quem jogou o capítulo um, costuma se queixar pela falta de originalidade que ele tinha, impedindo-o de se transformar em um grande hit devido à sua repetição. A Konami promete, ao menos, uma duração bem maior para Zone of the Enders 2, além de situações mais variadas. Este será um título de ação com robôs de alta velocidade, onde o jogador terá que operar gigantescas armas humanóides conhecidas como "orbital frames", usando armas de projéteis e lâminas enormes.

"As técnicas de agarramento, espalhadas em muitos pontos de Z.O.E. 2, fornecem uma gama bastante grande de opções, tirando o jogador do combate puro e simples"

Com relação à produção, Hideo Kojima, produtor e diretor de Metal Gear Solid, reuniu um talentoso time para o projeto de Zone of the Enders: The 2nd Runner. Ele deu uma nova dimensão ao gênero dos vídeo-games criando aventuras inovadoras. Yoji Shinkawa - um dos principais da equipe de MGS - retorna como designer mecânico, função que ocupou no primeiro game e rendeu bons comentários, principalmente por causa do esquema adotado para as batalhas.

À ESPERA DE UM TÍTULO COM A QUALIDADE IMPOSTA PELO SELO DA KONAMI

Olhando para o time de criação de Zone of the Enders: 2nd Runner - formado por muitos profissionais que participaram do desenvolvimento do arrasa-quarteirão Metal Gear Solid -, pode-se dizer que o resultado final não fugirá às excelentes expectativas. Tudo aquilo que consiste em material gráfico disponibilizado pela fabricante a fim de divulgar o jogo, implica em uma semelhança bastante grande com um sucesso dos animes, Evangelion. Para completar, a necessidade de se pilotar um mecha gigante traz essa sensação ainda mais perto do jogador.



"Acabou-se a repetição. A Konami se compromete a trazer situações menos repetitivas em Zone of the Enders 2, o que bate de frente com o andamento do primeiro game da série, ponto onde estava a maior parte das críticas dos fãs"

VÁRIOS TIPOS DE ATAQUES

Como uma espécie de compensação para aqueles que jogaram o primeiro, Z.O.E. 2 chegará carregado de ataques diferenciados, podendo ser feitos com o uso de armas de tiro e outras cortantes. No caso da lâmina, ela é carregada com a mão direita em batalhas de curto alcance. Haverá um ataque especial (combo) de quatro golpes, o Dash Blade, que funciona com o robô movendo-se para trás do inimigo e apunhalando-o, o Burst Blade giratório, que atinge todos os adversários próximos de uma vez só. O quarto acerto de um ataque combo, pelo contrário, permite ser trocado - arremessando-se o oponente contra o chão ou teto. As armas básicas de tiro são: Shot (um tiro único), Burst Shot (seu poder de destruição é variável, de acordo com o tempo de recarga de energia, Dash Laser - atinge dez inimigos de uma vez. As armas secundárias são tão efetivas quanto, como o Spread Shot e o Homing Missile. As maneiras de se engajar em batalha são os atrativos desta continuação. Os inimigos podem ser agarrados de várias formas. Por exemplo, você pode arremessá-lo em um muro para causar muito mais danos. Balançar-se ao redor do adversário para atingir outro, ou usá-lo para defender a si mesmo de tomar tiros, são recursos importantes e disponíveis, fora a interatividade com alguns dos ambientes, quando é possível pegar destroços de construção para usar como arma ou escudo.

SALDO FINAL

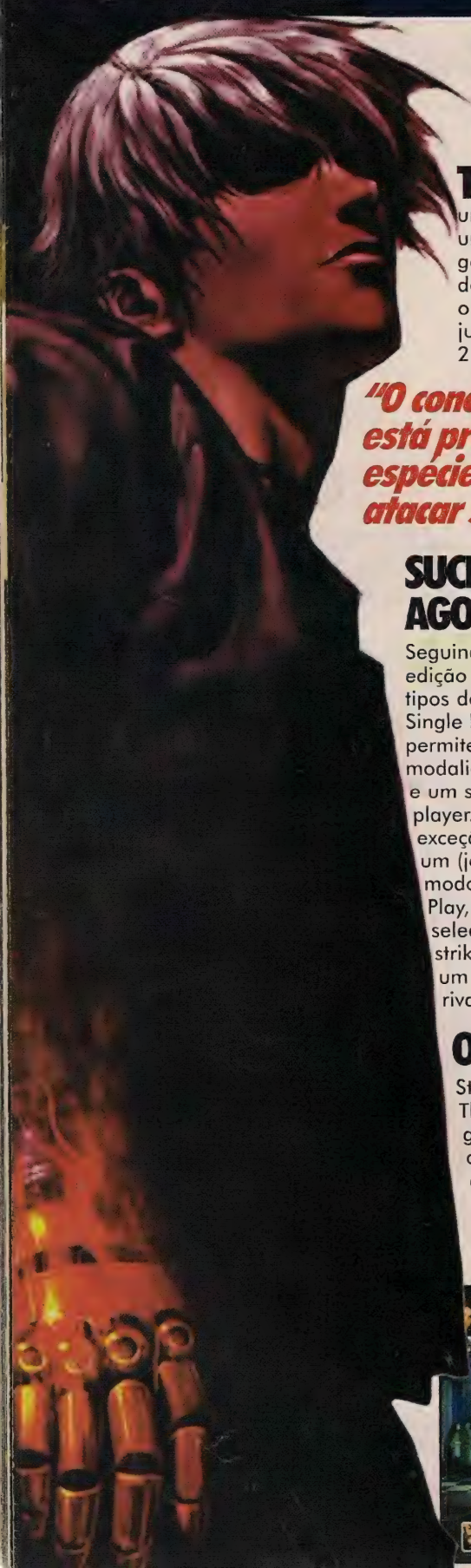
Segundo aquilo que foi divulgado até o momento, já se pode ver muitas melhorias em relação ao primeiro Z.O.E., comentando também o sistema de batalha, que capacita mais opções de ataques, como multimisseis e a já anunciada habilidade de agarrar inimigos e jogá-los em direção a outros. Os gráficos desempenham uma façanha igualmente importante, com visuais limpos e a técnica cel-shading, notada, especialmente, nas explosões e nos modelos de personagens. A quantidade de inimigos a surgir em tela é outro detalhe que chama atenção, além do grande número de armas e suas efetividades.

• PLAYSTATION 2

THE KING OF FIGHTERS 2000

LANÇAMENTO

Fabricante: **SNK** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**



SNK MANTÉM A TRADIÇÃO DE BONS JOGOS DE LUTA 2D

The King of Fighters é uma série com um número insano de seguidores, e por uma boa razão. A SNK vem lançando games King of Fighters de boa qualidade desde 1994, cada um melhor que o outro e trazendo inovações técnicas que justificam tamanho sucesso. A versão 2000 deste assombroso jogo de luta que tanta agitação causa por onde passa, não é diferente. Graças à Playmore, os donos de Dreamcast já curtem as emoções de The King of Fighters 2000 há tempos, mas para os proprietários de PS 2, o surgimento do título e suas complicações causam furor.

"O conceito dos strikers surgiu em The King of Fighters 99, e está presente em todas as edições seguintes. O striker é uma espécie de personagem de apoio, usado pelo jogador para atacar seu adversário nos momentos mais convenientes"

SUCESSO DO DREAMCAST, AGORA NO PLAYSTATION 2

Seguindo à risca o modelo do Dreamcast, a edição 2000 do PlayStation 2 tem quatro tipos de jogos: Team Play, Team Versus, Single Play e Single Versus. O primeiro permite a você - através de uma típica modalidade KoF - escolher três personagens e um striker para jogar no esquema single player. Team Versus é o mesmo, com exceção que que você estará lutando com um (jogador) adversário, e não jogando no modo single. Single Play é similar ao Team Play, menos pelo fato de que você pode selecionar apenas um personagem (e um striker). Single Versus oferece uma luta de um contra um (com um striker) contra um rival humano.

O PAPEL DO STRIKER

Strikers, um conceito introduzido em The King of Fighters 99, são personagens que podem ser chamados a qualquer hora, desde que você tenha a habilidade - um pequeno medidor inferior deixa você saber quantas vezes poderá utilizá-lo por round. Strikers podem fazer várias coisas (segurar um personagem no ar, outros podem chutar frenéticamente, ou meramente pular para irritar o inimigo). O movimento de rotina de um striker é: pular por um instante, aplicar um ataque, ficar vagando pela tela por algum tempo e, então, cair fora deixando um ataque extra para causar ainda mais danos. Qualquer personagem pode ser um striker, além de outras formas de strikers que você pode selecionar e que não estão no jogo, totalizando 35. Provocar um insulto lhe garante mais um striker de crédito.

ARMOR E COUNTER MODE TAMBEM NO PS 2

Outros recursos trazidos do anterior (99), incluem os modos Armor e Counter. Quando sua barra de energia está completa, é possível utilizar essas modalidades. O Counter Mode dá liberdade para que o jogador execute movimentos desesperados como bem quiser, dentro de um tempo estipulado. O Armor Mode permite ignorar os golpes que você recebe normalmente em um ataque. Essa característica concede uma invencibilidade quase total, transformando o personagem em uma figura implacável temporariamente. Infelizmente, o Survival Mode não veio com a versão 2000 do PS 2 (e nem com a do Dreamcast).

LUTA QUE ESTÁ SENDO DECIDIDA NA INTERNET

Enquanto você está lendo está matéria, The King of Fighters 2000 e 2001 já estão emulados, correndo soltos pela internet. Não há como negar, que o trabalho de quem faz a emulação destes jogos é muito bom, muitas vezes motivados pela ausência da máquina nos fliperamas. Tudo leva a crer que, até que haja uma mudança muito radical no panorama atual dos jogos de arcades no Brasil, a solução dos fighting-games continuará mesmo na rede virtual.

GALERIA ENORME DE PERSONAGENS

Trinta e cinco é a quantidade de personagens e strikers dentre os quais optar. Os velhos favoritos, como Kyo, King e Iori retornam, ao lado dos novatos Kula e Hinako, que fazem sua primeira aparição na saga. Todos são bem animados, como era de se esperar - dedos se mexem, artigos de vestuário flutuam no vento, etc. Mesmo com as animações eficientes, os cenários deixam um pouco a desejar, pois alguns parecem ter sido retirados de antigos jogos da linhagem, com modificações aqui e ali. Ao menos nesse ponto, a SNK recuou e substituiu os ambientes tridimensionais de The King of Fighters 99 pelos velhos modelos em 2D que já estávamos acostumados a ver.

MECÂNICA DE JOGO VELOZ

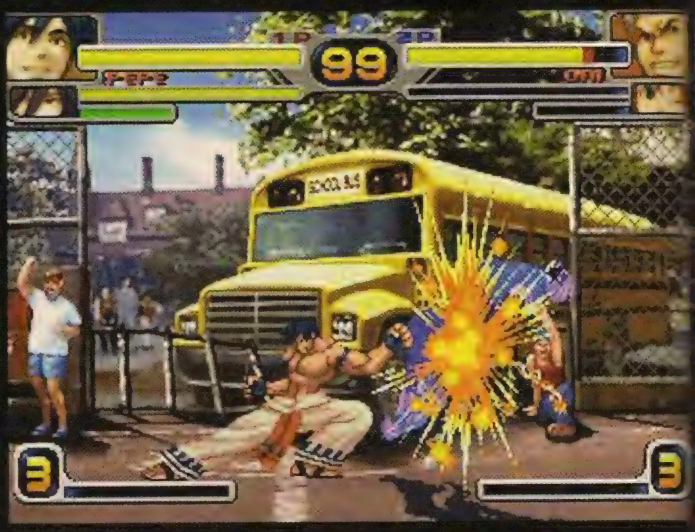
Criados para um jogo de luta, os efeitos sonoros são mais do que eficientes. Cochichos e escárnios de cada um dos lutadores, sons correspondentes a barulhos dos cenários, eles se encaixam bem à maioria das situações, assim como a música, que não fica devendo em nada. Porém, em meio às trilhas sonoras econômicas, só algumas conseguem se destacar, fazendo com que as demais passem despercebidas. Isso, já constitui um avanço desde The King of Fighters 99. Agora o que mais interessa: os controles. Nesse aspecto, o jogador está bem amparado, afinal eles respondem com prontidão. Praticamente não há demora, o que ajuda a manter um ritmo acelerado constante, colaborando para a diversão no geral. Quanto a extras, é melhor não esperar muito. Tratando-se de uma conversão direta dos arcades, foram adicionadas mudanças em menores graus à versão doméstica de The King of Fighters 2000. Em suma, divertimento na certa.

"Relativamente, a animação de The King of Fighters 2000 no PS 2 é inferior àquela que se observa no Dreamcast, mas o todo está aqui, por isso, acomode-se e prepare-se para disparar socos e chutes virtuais"

• ARCADE

RAGE OF THE DRAGONS

LANÇAMENTO Fabricante: **Capcom** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão**



RAGE OF THE DRAGONS ARREBENTA NOS ARCADES E JÁ ESTÁ NOS EMULADORES!

Por um bom tempo, pelo menos uma vez por ano, os fanáticos por jogos eletrônicos batiam cartão em uma das poucas feiras de games que aconteciam em São Paulo, a Salex, que reunia as últimas novidades em máquinas de arcades em vias de surgir no Brasil. Por infelicidade, certas coisas foram mudando, ao invés de investirem em fliperamas, pequenos e médios empresários passaram a concentrar esforços em máquinas de caça-níqueis (daquelas que, atualmente, você encontra até em padarias) que se revelaram mais lucrativas do que qualquer grande lançamento da SNK, Capcom, Konami e outras desenvolvedoras de softwares. Os fliperamas, que já tinham uma conotação negativa - observados como antros de distribuição de drogas e concentração de vagabundos - ficaram ainda mais à margem, com tudo isso. O avanço da pirataria, que trouxe consigo uma oferta jamais vista para os proprietários de todos os consoles domésticos conhecidos, também colaborou com a debandada geral de pessoas que iam aos arcades, fosse uma visita casual (alguém que se diverte em um fim de semana e depois desaparece para voltar somente meses depois), ou o indivíduo que fazia isso religiosamente em algum dia da semana (ou, então, em todos). Você deve estar se perguntando: "Mas por que toda essa conversa longa, para se falar de Rage of the Dragons?". Acontece que, se os fliperamas estivessem em alta, provavelmente ele estaria detonando a concorrência como um dos melhores jogos de luta dos últimos tempos. Como não estão, Rage of the Dragons e seu estilo de jogo evidentemente calcado em The King of Fighters, fica restrito às pessoas que possuem um microcomputador relativamente potente em casa, mesmo porque já foi emulado e pode ser baixado pela internet. Agora, se isso é certo ou errado, já é uma outra história.

O BOM E VELHO ESTILO DE LUTAS 2D!

O que é bom nunca morre. O estilo de combates 2D continua atraindo e fazendo a cabeça de muita gente, mesmo com inovações tridimensionais levadas para dezenas de jogos atuais dessa categoria. Para compensar ainda mais as coisas, a Evoga e SNK ressuscitam, em Rage of the Dragons, os outrora sumidos irmãos Jimmy e Billy, astros dos fighting-arcades Double Dragon. Com cores vivas, diversidade de personagens, golpes que enchem os olhos e uma jogabilidade a toda prova, os adoradores dos dragões irão se pegar em um conflito que cruza o globo terrestre de ponta a ponta. Ficamos imaginando como seria um título desta grandeza, voltado para o eficiente e sensacional sistema 2D, e o estilo side scroll que coroou Double Dragon, na década de oitenta, como o mais famoso jogo de lutas.

DOUBLE DRAGON JÁ FOI O CAMPEÃO DE LUTAS 2D

Levar justiça para ruas abarrotadas de criminosos era lei em DD. A versatilidade do game, ao apresentar o empolgante sistema de dois jogadores esmurrando integrantes de gangues do submundo e combinando voadoras para acabar com os chefes de fase, fizeram história. DD foi um dos primeiros jogos de luta a trazer uma interatividade entre personagens e cenários, pois era possível quebrar alguns itens, desarmar bandidos e utilizar suas armas para acabar com eles, agarrar cabeludos e arremessá-los para o outro lado da tela. Divertido até a última raiz de cabelo.

A LENDA DOS DRAGÕES

A arte dos dragões é uma experiência única entre as demais, porque ela leva à prática da adoração dos dragões, criaturas antigas que, certa vez, vagaram pela Terra. Esta arte mística pode transformar a energia humana em um poder para o bem ou o mal, dependendo do dragão que o praticante decide adorar. O culto atinge todas as partes do mundo e foi usado por muitas culturas antigas, além disso há diferentes maneiras de se aprender as habilidades dos dragões. O poder desses seres concede ao usuário o controle sobre muitos elementos, mas a ressonância entre os diferentes tipos de dragões faz com que o praticante procure pelo desafio de outro, e aqueles que prestam homenagem às lendas irão lutar pela honra, mas todos os que são cegos pela ambição e pelo poder, vão destruir seus adversários para ganhar mais poder do dragão derrotado. Os dragões estiveram em muitas formas diferentes e em distintos tipos de pessoas, ao longo da história, decidindo assuntos muito importantes para a humanidade durante séculos. Os conflitos aconteciam para equilibrar o poder e manter a paz entre esta raça ancestral. Os humanos são condutores da energia deles, e podem viver em harmonia ou serem consumidos pela energia do dragão. Todos os que são convocados por uma dessas manifestações, são marcados por constantes confrontos com os dragões remanescentes e somente os que treinam o controle do poder total podem sentir a ressonância dos espíritos, do contrário viverão em uma constante confusão, pois não conseguem lidar com os espíritos dos dragões.

O CONFRONTO SE APROXIMA

Sunshine City está arruinada, decadente e corrupta, um local governado pela lei dos mais fortes, já que a polícia e o exército nacional são impotentes diante da onda de violência que torna a cena ainda pior. Em meio a esta situação caótica, há um grupo que pratica a adoração religiosa ao Black Dragon. Este grupo é muito recente, mas atraiu uma porção de seguidores que perderam a fé na vida e em um mundo mergulhado na recessão e crise severa. O líder é um jovem e poderoso homem rico, que tem sua mansão estabelecida em uma ilha próxima à baía de Sunshine, da qual comanda a cidade inteira e os destinos de milhares de cidadãos. Este homem foi possuído pelo espírito maligno do Black Dragon, que estava confinado a uma pedra sagrada e foi despertado por ele. Há muito tempo, ele era um estudante de artes marciais, persistente e forte, mas também ambicioso, que terminou expulso do dojo onde treinava os caminhos dos dragões em conjunto com a arte conhecida como Sho Setzu Ken. Por causa disso, ele prometeu a seu antigo mestre que ele se arrependeria por tê-lo rejeitado, então roubou um dos antigos selos que guardavam o espírito do Black Dragon. Sua fúria e ódio alimentaram a essência da criatura, ele foi possuído e tornou-se um poderoso líder, expandindo seu culto rapidamente, sobrepujando as autoridades de Sunshine City e

OS EMULADORES SE TRANSFORMARAM NA OPÇÃO DO MOMENTO. RAGE OF THE DRAGONS É UMA DAS MAIS RECENTES EMULAÇÕES DISPONÍVEIS NA REDE VIRTUAL, O PRÓXIMO SERÁ KOF 2002.

crescendo por todo o país. Isso aconteceu na história da humanidade diversas vezes e em muitas nações, e está ocorrendo de novo. A seita, de um jeito ou de outro, tocou as vidas das pessoas em Sunshine City, atingindo proporções cada vez maiores. Entretanto, desta vez, quando dois irmãos sentirem a necessidade de confrontar a energia que flui do Black Dragon, a luta irá começar. Os dragões têm o destino de lutarem um contra o outro e eles não podem escapar disso, o duelo está preparado, os dragões foram convocados, isto é The Rage of the Dragons.

A CHEGADA DOS IRMÃOS DRAGÕES

O antigo mestre da Sho Setzu Ken e guardião de alguns dos espíritos dos dragões, viajou muito tempo atrás e parou em Sunshine City, que àquela altura era uma cidade em desenvolvimento. Lá, ele se lançou ao cumprimento de sua missão, pegou a tarefa de guardião dos símbolos do dragão e manteve viva a antiga arte do Sho Setzu Ken, mas cometeu um erro: sabendo do poder dos dragões e com medo de não encontrar alguém capaz de manter os selos a salvo, tomou a decisão de colocar os espíritos destes seres místicos em seus mais nobres estudantes. Ele achou dois irmãos nascidos com o espírito natural do dragão, esses jovens são Billy e Jimmy, vindos de uma família violenta que obrigou o mais velho - Jimmy - a fugir com o caçula, logo sendo recebidos pelo Mestre Lee. Já no início, o professor sentiu as marcas daqueles que podem alcançar a iluminação do dragão, então passou a treiná-los em diferentes adorações. Jimmy voltou-se para Red Dragon e Billy, para Blue Dragon. Mas uma tragédia e uma disputa entre os irmãos após a morte de Mariah, a namorada de Jimmy, fizeram com que ambos se dividissem e abandonassem o treino. O Mestre sabia que isso poderia ser perigoso, porque eles não haviam se disciplinado o suficiente para controlar os poderes dos dragões que viviam em seu interior. Depois dos dois irmãos se separarem, tomaram rumos diferentes em uma busca pessoal para descobrir mais sobre os dragões, e a como ganhar autonomia sobre as forças que continham e cresciam cada vez mais dentro de si mesmos.

O BLACK DRAGON RETORNA

Consciente de que seus dias como Mestre estavam contados, ele resolveu dar à sua neta, Lynn, o selo do White Dragon e treiná-la nesta arte, para ter um sucessor. Só que ele não contava com um porém: aquele estudante que ele expulsou voltou para mostrar o quão forte havia se tornado com o espírito do Black Dragon, assim ele confrontou o velho mestre, que devido à idade morreu antes da batalha começar. Depois que o estudante saiu do dojo, Lynn retornou (ela havia fugido da aula naquele dia) ao sentir o surgimento do poder de um novo dragão, energia que foi percebida pelos irmãos, que decidem regressar à cidade, cada um deles querendo resolver as coisas a seu modo, enquanto o Black Dragon adquire mais e mais força.

LANÇAMENTO

• PLAYSTATION 2

SHINOBI

Fabricante: **Sega** • Origem: **E.U.A** • Disponível: **E.U.A**

FANTASMAS DE NINJAS DO PASSADO

Uma situação curiosa à nossa frente. Muitos franchises clássicos estão sendo ressuscitados, injetando a adorados jogos do passado novas características. Tudo, obviamente, acontecendo nos consoles de última geração. Ninja Gaiden, Metroid, Mario, Ghosts & Goblins, Zelda...a lista de remakes parece uma reencenação da época da evolução dos vídeo-games de 8 para 16 bits. Este ano, na E3, a Sega revelou que Shinobi seria produzido pelo time principal da empresa, tomando a forma de um título de ação tridimensional para o PlayStation 2. Desenvolvido pela Over Works, Shinobi traz o pioneiro ninja da Sega para um novo estilo de jogo 3D. Entretanto, se isso é melhor do que o estilo 2D, fica por conta da interpretação. Shinobi explora um outro guerreiro da sombra, Hotsuma. Ele é o líder do clã Oboro, o mesmo que acolhia Joe Musashi, o astro do game original. A trama se desenrola em Tóquio, mas a cidade está totalmente arruinada, depois que uma misteriosa estrutura semelhante a um castelo se projetou no centro metropolitano. A estrutura é o trabalho de um feiticeiro chamado Hiruko, recentemente ressuscitado, visto que o selo que o aprisionava foi destruído. Sem perder tempo, o bruxo está mais uma vez tentando usar um encantamento proibido para empestear o mundo com a escuridão, além de convocar crias do inferno para devastar o clã Oboro. Como o último dos Oboro, Hotsuma viaja para a sombria cidade para confrontá-lo.

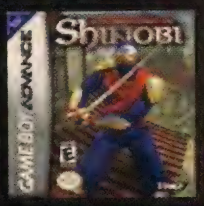
"O velho e bom lançamento multi-shuriken (de Revenge of Shinobi) continua intacto. Como jogo de ação é aceitável, mas algumas falhas o impedem de tornar-se a obra-prima que os antigos fãs esperavam"

ESQUEÇA TUDO O QUE VOCÊ SABIA

Já que Shinobi mudou-se para terreno tridimensional, ele não se parece nada com seus antecessores. Ao contrário de Musashi-sama, o novo ninja, Hotsuma, é veloz ao extremo. Ele pode correr sobre muros, dar saltos duplos e arrancar do solo para os ares. Embora carregue alguns shurikens (usados temporariamente para atordoar inimigos), sua arma principal é a espada Akujiki. Akujiki é uma arma amaldiçoada que se alimenta de Yin, o ódio que existe na alma dos homens. Se o medidor de Yin ficar vazio, Akuji começa a se alimentar de sua barra de energia, o que significa que já está na hora de você matar mais inimigos e seguir estágios adiante, tão rápido quanto for possível. Apesar dessa necessidade da espada parecer uma ofensa, o sistema Yin é, na verdade, um complemento muito interessante e traz um bocado de urgência para a área de jogabilidade.

APENAS PARA FICAR BEM AVISADO

A outra principal inovação de Shinobi é o sistema "Tate". Cada inimigo que aparece tem um ícone de associação na sua tela, então, se você estiver encarando cinco adversários, haverá cinco ícones. Quando você



APARÊNCIA NÃO É TUDO...

Homem: 1 x Máquina: 0. Não há como negar que Hotsuma é um ninja com um visual pra lá de glorioso. O longo lenço vermelho amarrado em seu pescoço, voando majestosamente enquanto ele executa suas proezas, é digno de nota. É sensacional vê-lo andando em paredes, dando arrancadas para cima dos inimigos e afins. Correr a sessenta frames por segundo nunca pareceu tão legal. Se tudo o que um jogo precisasse para ser grande, fosse controle suave e um desenho polido, Shinobi seria o rei. Infelizmente esse não é o caso, e um grande número de fatores contribuem para que ele seja, meramente, decente.

mata um deles, o símbolo correspondente começa a pegar fogo. Se conseguir matar todos eles rapidamente, conseqüentemente fazendo todos os ícones queimarem de uma vez só, um pequeno filme será mostrado, apresentando Hotsuma em uma pose bem legal...e todos os oponentes caindo em pedaços. Isso não somente ajuda a acabar com os piores bandidos mais fácil (esteja certo de aplicar-lhes o golpe final para provocar a morte "efeito dominó"), como também sacia o apetite de Akuji, preenchendo o medidor Yin em uma quantidade três vezes acima do normal. Tornar-se mestre em Tate, é essencial para tornar-se mestre no jogo (e destruir chefes futuros), especialmente se você deseja uma classificação de ótima performance ao fim de cada estágio.

NINJA DEFICIENTE

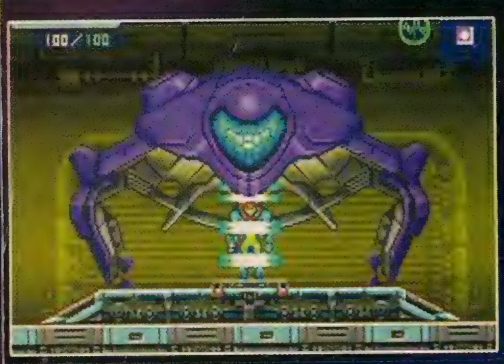
O primeiro problema chega com o desenho dos níveis. Eles são encaixotados e bem entediantes, e há apenas umas poucas áreas pelo jogo que realmente são divertidas de atravessar. Mesmo com Hotsuma sendo capaz de produzir saltos suntuosos, locais mínimos oferecem um sistema de jogo no estilo plataforma. Os restantes são, meramente, desculpas para lutas. Se, por um lado Shinobi presenteia com um personagem bem construído - visualmente -, por outro não lhe dá muitas alternativas a não ser esmurrar um fluxo constante de caras maus. E lutar você vai, porque 90% do jogo está dedicado a isso. O engine de luta é mais ou menos sólido, mas não tão bom a ponto de fazer o game inteiro valer a pena. Muitas fases têm somente dois ou três tipos de inimigos, o que significa matar as mesmas criaturas infinitamente, usando os mesmos procedimentos em eventos pouco inspirados. Algumas vezes você será chamado para pular sobre um ou dois abismos, e é melhor você realmente fazer isso, senão será gameover e volta para o começo do estágio. Normalmente, as fases levam de dez minutos a pouco mais que isso para terminar, o que torna morrer dessa forma algo muito frustrante. O sistema de alvo também é problemático. Na teoria, você pode mirar um oponente, correr até ele com uma arrancada aérea, cortar até matá-lo, automaticamente mirar o próximo, correr/matar, etc., até você terminar o combo Tate. Para a infelicidade geral, esse método é frustrante na prática, porque o sistema de alvo é impreciso, o trabalho de câmeras dificulta de montão, e o fato do jogo prematuramente travar os alvos maiores (digamos, um chefe) como necessários para ligar um combo a outro, é de doer. Talvez fosse melhor esperar mesmo por Ninja Gaiden, da Tecmo.

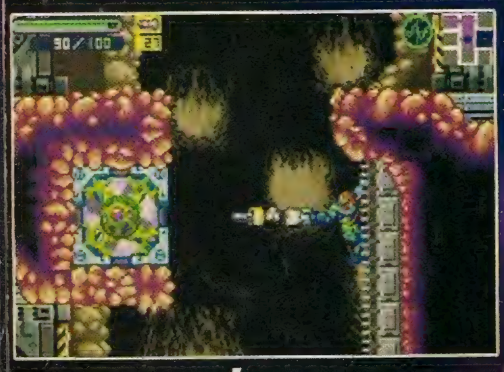
LANÇAMENTO

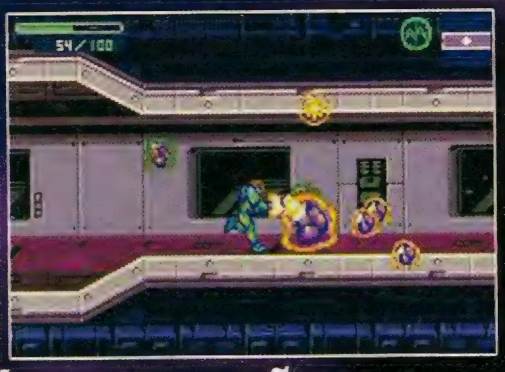
• GAMEBOY ADVANCE

METROID FUSION

Fabricante: **Nintendo** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/E.U.A.**







AS RAÍZES DO CLÁSSICO ESTÃO NO GAMEBOY ADVANCE

Em 18 de novembro, a Nintendo deu mais um passo com sua famosa franquia, Metroid, lançando uma versão portátil para o GameBoy Advance: Metroid Fusion. Para fazer frente aos conceitos originais, é possível pegar novas armas pelo caminho, assim como itens especiais que servem para ajudar a resolver as missões com uma facilidade maior. Se isso ainda não for o bastante, habilidades extras podem ser adquiridas. Embora Metroid Prime, do GameCube, tenha lá seus méritos, fica claro que o espírito autêntico da série Metroid está aqui, que recupera os valores originais da época Nintendo e SNES. Como a maioria dos jogos que estão aportando no GameBoy Advance, os gráficos conseguem ser melhores do que os do Super Nintendo, amparados por um modo de jogo que flui de forma parecida

"Apesar de Fusion caracterizar muita ação, é importante verificar que o jogo é muito mais guiado pela trama, diferente dos demais títulos da marca Metroid"

DOIS METROIDS EM UMA SÓ TACADA

Quando a Nintendo anunciou Metroid Prime pela primeira vez, para o GameCube, ele seria tridimensional, o que, de fato, se concretizou. Com isso, os fãs mais antigos espernearam. Então, na hora em que foi dito que o título estava sendo produzido pela Retro Studios, totalmente nova para a série, eles pensaram que a Nintendo tivesse perdido a cabeça de uma vez por todas. Só que algumas coisas espantosas aconteceram. A Retro provou estar às voltas com um jogo bem produzido, apesar de fugir um pouco da proposta original, e a Nintendo aplicou a última marretada anunciando que o time de Super Metroid estava fazendo Fusion, para o GameBoy Advance. Aqueles que estavam em dúvida erraram enormemente, pois agora serão dois jogos da linhagem à disposição, quase que lançados simultaneamente.

LINK ENTRE O GAMEBOY ADVANCE E GAMECUBE

Desejando uma interatividade grande entre seus aparelhos, tanto Metroid Prime quanto Metroid Fusion poderão ser interligados para trocas de dados, através do GameCube-GameBoy Advance Link Cable. A exata natureza deste entrosamento é um tanto desconhecida, entretanto, dado o nível de segredo que rodeia esta promessa feita pela Nintendo. Variando levemente, também para abrir um pouco a cortina de mistério que encerrou o lançamento Metroid Prime, a Nintendo está demonstrando uma abertura considerável na divulgação de informações sobre a história de Metroid Fusion. Ocorrendo imediatamente após os eventos de Super Metroid, a trama aborda uma criatura chamada X Parasite.

METROID FUSION É UM PRESENTE PARA OS NOSTÁLGICOS

Samus começa o jogo com seu blaster normal, e aperfeiçoamentos para as armas são ganhos após a derrota de subchefes presentes em cada nível. Cedo, o jogador descobrirá que nenhum dos melhoramentos de armas estão aqui de graça - cada um tem um propósito específico em algum ponto do jogo. Todos os brinquedos clássicos de Samus estão de volta, juntamente com outros novos, o que manterá as coisas bem interessantes. Assim, a Nintendo coloca um ponto final nos comentários maldosos feitos por fãs.

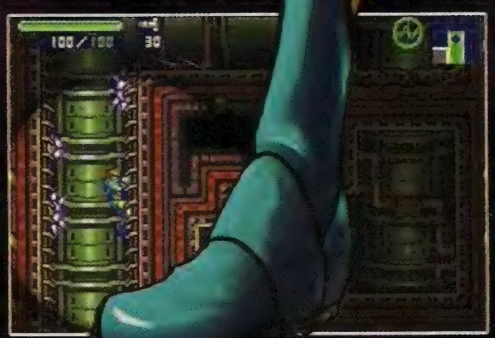
UMA NOVA MISSÃO PARA UMA VELHA HEROÍNA

Como inimigos naturais dos X Parasites, os Metroids foram os únicos capazes de mantê-los em cheque por muito tempo, infelizmente, quando a população Metroid foi quase toda erradicada, os X Parasites proliferaram. Em uma missão de rotina em SR388, Samus (do original) é atacada por um deles. Apenas uma cirurgia de emergência e um procedimento experimental que misturaram o DNA Metroid com o corpo dela, salvaram sua vida. Enquanto Samus estava se recuperando em um satélite de pesquisa, um alarme foi dado. Os X Parasites escaparam de seu confinamento e infestaram a estação. Agora, fica por conta dela contra-atacar esta nova ameaça antes que toda a estrutura seja destruída.

"Quando um inimigo é derrotado, ele retorna à sua forma X Parasite nativa, quando Samus pode pegá-lo para uma recarga de energia. Do contrário, se o jogador ignorar o X Parasite, em pouco tempo se transformará em outro adversário"

A MOVIMENTAÇÃO É IGUAL À DE SUPER METROID

Qualquer um que tenha jogado algum dos capítulos anteriores, imediatamente irá se sentir em casa, com Metroid Fusion. A curva de aprendizado neste aqui é quase zero. Os desenvolvedores procuraram capturar a suavidade do esquema de controles de Super Metroid, e fizeram alterações mínimas no conceito de Fusion. A novidade na movimentação de Samus, é sua habilidade de agarrar-se a beiradas e projetar seu corpo para dentro de buracos e avançar para outras plataformas. Assim que estiver dentro de uma dessas fendas, pode se transformar e rolar feito bola - tudo através de movimentos bem macios. Essa é a melhor forma de chegar a áreas escondidas, e é uma boa alternativa ao movimento "lançamento bomba", que era tão necessário nos jogos anteriores.

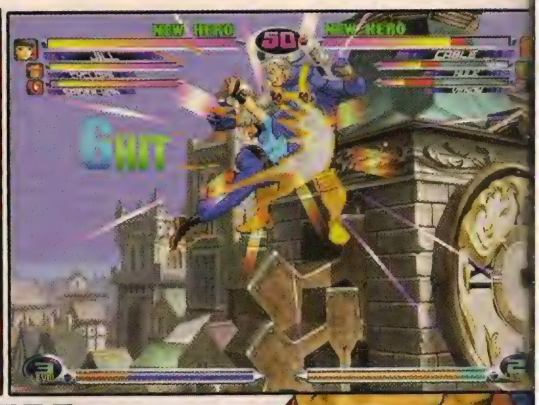


• PLAYSTATION 2

MARVEL VS CAPCOM 2

LANÇAMENTO

Fabricante: **CAPCOM** • Origem: **Japão** • Disponível: **Japão e EUA**



CAPCOM E MARVEL REÚNEM SEUS HERÓIS NO PS2

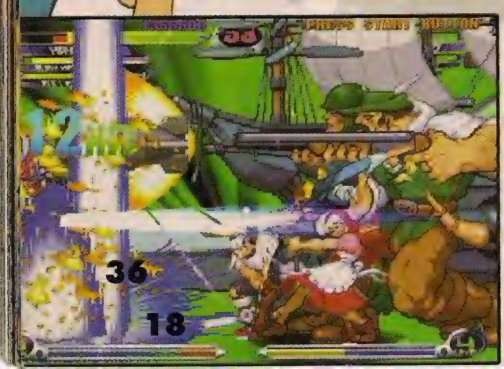
Reminiscente da longa série de beat-'em-ups 2D Street Fighter, Marvel vs Capcom 2 é o jogo que prefere se manter distante dos gloriosos mundos 3D de Soul Calibur e Tekken Tag, valendo-se da velha fórmula e limitando-se a acrescentar uma extensa lista de personagens da Capcom e de super-heróis da Marvel. Capitão-América, Homem-Aranha, Jill Valentine (de Resident Evil) ou Strider Hiryu são apenas alguns, dentre os muitos lutadores disponíveis no mais recente fighting game para o PlayStation 2.

POUCAS NOVIDADES

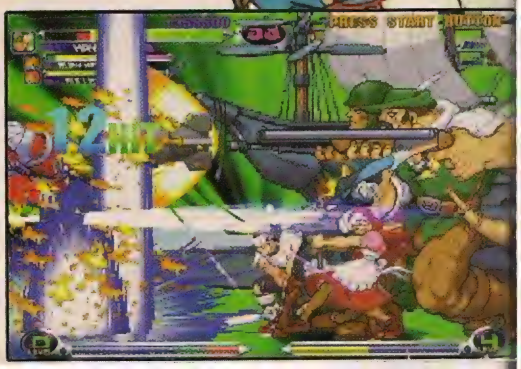
As novidades podem ser contadas nos dedos de uma mão, sendo a mais significativa a possibilidade de se escolher três lutadores por jogador como forma de prolongar e animar muito mais a ação. Quando a barra de energia atingir um determinado nível, é possível efetuar combos com todos os lutadores simultaneamente, transformando-se então a televisão em um autêntico palco de luz, cor e movimento. Marvel vs Capcom 2 está um pouco distante de aproveitar o potencial do PlayStation 2, mas provavelmente o objetivo também não seja esse. Agora só resta saber que nível de atração consegue ainda proporcionar um beat-'em-up 2D. A princípio, conforme você vai jogando, tem-se a forte impressão de que o estilo continua imbatível.

DIVERSÃO COM MUITOS PERSONAGENS

O título traz vinte e quatro personagens, divididos entre os da Capcom e outros da Marvel. Essa é a quantidade inicial de personagens, pois é possível acessar mais trinta e dois, totalizando cinqüenta e seis. São vinte e oito para cada lado e uma sacada muito formidável é que suas características são bem diferentes. Não se trata de um game que oferece um vasto número de heróis parecidos, como se fossem cópias uns dos outros, a não ser o trio Ken, Akuma e Ryu. A favor da Capcom estão Akuma, Amingo, Anakaris, B.B. Hood, Cammy, Captain Commando, Chun-li, Dan, Dhalsim, Felicia, Guile, Hayato, Jill, Jin, Ken, Kobun, Rockman (Megaman nos EUA), Morrigan, Nash, Roll, Ruby Heart, Ryu, Sakura, Sonson, Strider Hiryu, Tron, Vega (M. Bison nos EUA) e Zangief. Integrando a equipe Marvel, temos Blackheart, Cable, Captain America, Colossus, Cyclops, Doctor Doom, Gambit, Hulk, Iceman, Iron Man, Juggernaut, Magneto, Marrow, Omega Red, Psylocke, Rogue, Sabretooth, Sentinel, Shuma-Gorath, Silver Samurai, Spider Man, Spiral, Storm, Thanos, Venom, War Machine e dois Wolverines (um não possui adamantium).



"... luta de heróis: Hulk contra Capitão América contra Jill Valentine contra Dr Doom. Finalmente, o jogador poderá tirar as dúvidas e descobrir qual é o mais forte... "



• PLAYSTATION 2

NEED FOR SPEED

LANÇAMENTO Fabricante: **Electronic Arts** • Origem: **EUA** • Disponível: **EUA**

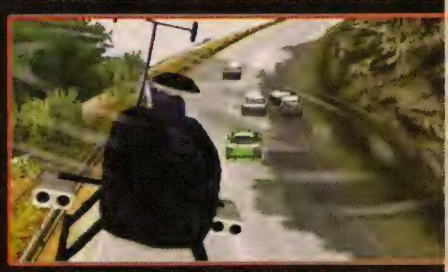
MAIS PERSEGUIÇÕES NO ASFALTO CRIADO PELO PLAYSTATION 2

Já foi o tempo em que um jogo da série Need for Speed realmente conseguia divertir tanto. Para aqueles que achavam que a franquia não tinha mais nada a oferecer, Hot Pursuit foi uma boa opção do gênero corrida, lançado anos atrás para o PlayStation. A versão do PC conseguia ser ainda melhor. Desta vez, Hot Pursuit 2 acelera para uma espetacular demonstração de alta velocidade no PlayStation 2. Apesar das contravenções velozes com carros já não serem mais uma novidade na categoria, pois os pilotos atrás dos volantes estão velhos demais, as máquinas que conduzem estão cada vez mais potentes e prontas para entrar em confronto direto com qualquer competidor que ponha as quatro rodas na pista. A quantidade de policiais não será suficiente para impedir os veículos de se pegarem no asfalto, essa é uma corrida sem tréguas.

OS DIFERENTES MODOS DE NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

O título se divide em duas modalidades: Hot Pursuit (grande perseguição) e World Racing (corrida mundial), valendo-se dos modos secundários Challenge e Event. Como uma regra geral a seguir, na maioria das vezes você irá fugir das garras da lei, só que, como mencionado anteriormente, pode escolher ficar do lado dos mocinhos acessando o modo Be The Cop (ser o policial), saindo à caça de quem acelera em demasia. Por curiosidade, no World Racing os policiais estão, estranhamente, ausentes.

Assim, é deitar e rolar, afinal você poderá fazer todas as manobras que desejar, sem que, de repente, seja atacado por bombas ou outras das artimanhas usadas pela polícia para detê-lo. Independente dos modos selecionados para jogar, existem poucas coisas que ficam entre você e a estrada. Se escolher pelo Quick Race, irá ganhar um veículo qualquer para disputar em uma pista qualquer.



LIBERDADE, SOL E ADRENALINA

A sensação imediata ao jogar Need for Speed: Hot Pursuit 2, é a de uma fuga constante, pelo menos é o que vem logo à cabeça quando se dirige um Ferrari 360 Spider, a uma velocidade absurda por estradas à beira mar. A verdade é que o jogo recria muito bem o espírito "velocidade e cabelos emaranhados", com um gosto ao estilo da Hollywood ensolarada. Quanto aos carros, todos eles parecem ter sido polidos antes das perseguições: são brilhantes, com motores nervosos e respostas espetaculares aos comandos. Se o visual é bom, o som consegue ser ainda melhor.

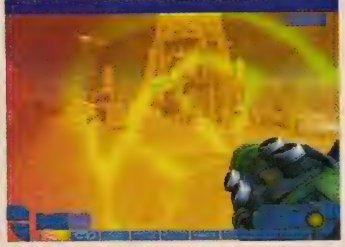
DICA DO MÊS

UNREAL TOURNAMENT 2003 (PC)

POWER UP DE VELOCIDADE:
Quando a adrenalina chegar a 100 e começar a piscar, pressione: W quatro vezes, para conseguir habilitar um power up de velocidade.

MUNIÇÕES COM FARTURA:
Pressione ESPAÇO, durante um single player e escreva: allammo. Assim, você conseguirá munição infinita.

TODAS AS ARMAS:
Pressione ESPAÇO, durante um single player e escreva: allweapons. Assim você conseguirá todas as armas.



PLAYSTATION 2

HITMAN 2

MUNIÇÃO EXTRA:
Em alguns momentos do jogo, você vai encontrar munições que não pode pegar. Agora vamos dar a dica para enganar o jogo. Assim que você se aproximar desses carregamentos, dispare uma vez com a respectiva arma e carregue-a, consiga assim quase o dobro das munições.

GRAVIDADE ZERO:
Para se livrar da gravidade, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, 2x L2.

MÁXIMO DE SAÚDE:
Para respirar energia por todos os poros, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIMA, BAIXO.

MODO SLOW MOTION:
Para jogar em câmera lenta, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIA, L2.

INVENCIBILIDADE:
Para se tornar imbatível, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, R2, L2, R1, L1.

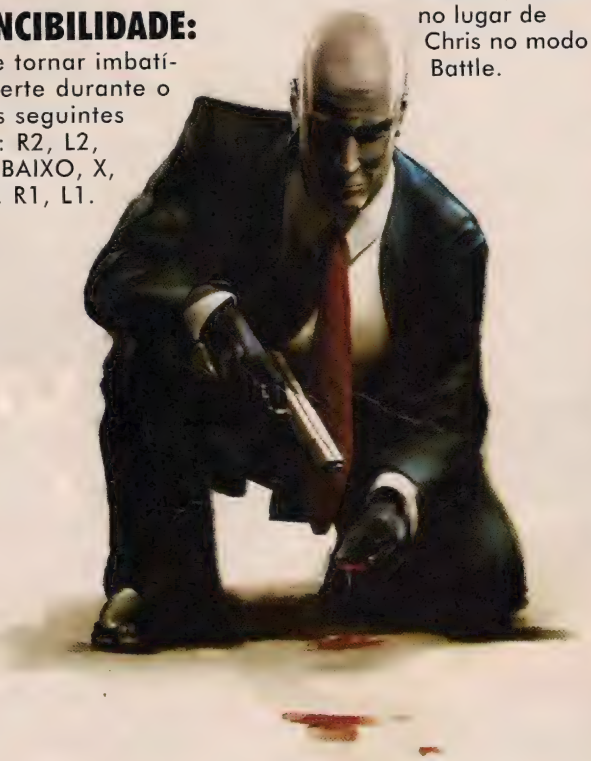
TODAS AS ARMAS:
Para habilitar todas as armas, aperte durante o jogo os seguintes botões: R2, L2, CIMA, BAIXO, X, CIMA, QUADRADO, X.

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

BATTLE MODE:
Termine o jogo em qualquer nível de dificuldade e com qualquer ranking. Assim, este modo será gravado automaticamente no memory card e ficará selecionável no menu principal.

PRIMEIRA PESSOA NO MODO BATTLE:
Complete o game nas dificuldades easy ou normal com qualquer ranking para habilitar a opção, e assim veja o modo primeira pessoa.

STEVE BURNSIDE NO MODO BATTLE:
Pegue os Gold Lugers localizados no escritório do disco 2. A combinação para poder pegar é a seguinte: vermelho, verde, azul e marrom. Habilite, dessa maneira, Steve no lugar de Chris no modo Battle.



ALBERT WESKER NO MODO BATTLE:
Termine o modo Battle com Chris. E jogue com este personagem.

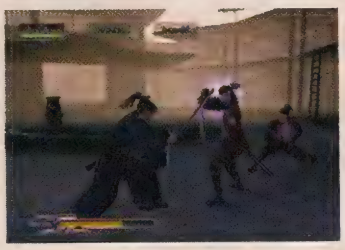
CLAIRE DIFERENTE NO MODO BATTLE:
Termine o modo Battle com a Claire original.

LANÇADOR LINEAR NO MODO BATTLE:
Termine o game com ranking A lutando com Chris, Steve Burnside, Albert Wesker e as duas versões de Claire no modo Battle. O lançador aparecerá no inventário na batalha seguinte.

WAY OF THE SAMURAI

RESTAURAR VITALIDADE:
Para restaurar a vitalidade total de seu personagem, (modo Story), pause o jogo e segure os botões L1 e L2. Ainda segurando, pressione os botões direcionais para baixo, para cima, para baixo, para cima, para direita, para esquerda e círculo.

PERSONAGEM BRILHANTE:
Pressione e segure os botões L1 e L2 e mova o direcional analógico esquerdo em direção circular. Se tudo der certo, o seu personagem emitirá luz dos olhos.



SOLDIER OF FORTUNE GOLD

INVENCIBILIDADE:

Durante a partida, pressione os seguintes botões: SELECT, segure L1, L2, R1, R2 e QUADRADO (todos os botões juntos) e pressione o direcional esquerdo.

INVISIBILIDADE

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure L1, L2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

ARMAS E MUNIÇÃO:

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1, R2 e QUADRADO (todos juntos) e pressione o direcional esquerdo.

MUNIÇÃO NO MÁXIMO:

Durante o jogo, pressione os botões SELECT, segure R1 e QUADRADO (juntos) e pressione o direcional esquerdo.

DEUS EX: THE CONSPIRACY

TRAPAÇAS BÁSICAS

Para ativar uma trapaça, vá à tela "Goals-Notes-Images" e pressione os botões L2, R2, L1, R1, START, START, START. As seguintes opções ficarão disponíveis:
God;
Full Health;
Full Energy;
Full Ammo;
Full Mods;
All Skills;
Full Credits;
Tantalus.

ZONE OF THE ENDERS

MODO VERSUS

Termine o single player em qualquer nível de dificuldade. Depois termine novamente para liberar mais dois estágios.

PERSONAGENS E NÍVEIS NO MODO VERSUS:

Complete o jogo no nível easy com pelo menos uma nota D.

OUTRO FINAL:

Ganhe um A em todas as chamadas de S.O.S. Haverá uma música nova neste final.

VIRTUA FIGHTER 4

POSES DE VITÓRIA:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 2. Segure soco + chute + guarda durante o replay após ganhar a partida, para fazer a pose clássica de vitória. Use um lutador criado para alcançar o rank level 3. Segure soco + chute durante o replay após ganhar a partida, para fazer uma outra pose clássica de vitória.

MODELOS DE VF 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar pelo menos o rank level 1. Selecione o lutador e então segure soco + chute até a partida começar.

Malu Games
Aqui você encontra os melhores lançamentos
Playstation
Playstation 2
Game Cube
XBOX

Fones/Fax:
(0XX11)3313-5236
(0XX11) 227-3787
(0XX11)3661-2180
Enviamos para todo o Brasil
Galeria Pagé - Térreo
Lojas 9 - 10
R Affonso Kherlakian, 79
CEP: 01023-040-Centro-SP

TWT
TWISTER GAMES
A melhor loja de Games da última geração
www.twistergames.com.br
As últimas novidades em consoles 128 bits
CDs e DVDs para:
Playstation 2
X Box
Game Cube
Acessórios em geral
cartucho para Nitendo 64
Enviamos para todo o Brasil
Rua Com. Affonso Kherlakian, 79
Loja 06/07/26 - Térreo - São Paulo/SP
Fax: 3326-2501 - Loja 1 - 228-6107
Loja 2 - 228-2169 - Loja 3 - 3326-1758

NEO TECNOLOGIA
eletrônica Page
Consertos e destravamentos de:
. Xbox
. Playstation 2
. Ps one
. Game cube
.Dreamcast
Temos os chips
.nova-chip
.magic 2
.neo 4.1
.x-tender
f:011-33120345
www.play2.com.br

ALTERAR BACKGROUND MENU:

Selecione o "Options" do menu principal, entre em "Settings", então em "Game" pressione L1 + R1.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 1:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 1 para destravar o primeiro training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 2:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank level 5 para destravar o segundo training stage para o versus mode.

MODO VERSUS PARA O TRAINING STAGE 3:

Crie um lutador e use-o para alcançar o rank Monarch para destravar o terceiro training stage para o versus mode.

JOGAR COM DURAL NO VERSUS MODE:

Derrote Dural no modo Kumite para destravá-la no versus mode.

MODO TRAINING TROPHY:

Complete o trial events no training mode com um lutador criado. Um ícone de um pequeno troféu irá aparecer acima da barra de energia de seu personagem.

GAME CUBE

DISNEY'S TARZAN FREERIDE

DESTRAVE TERK:

Termine com sucesso os três desafios de Terk nos níveis finais do jogo para destravar Terk como um personagem jogável.

PERSONAGENS SECRETOS:

Para destravar Jane, em um modo jogável, termine todos os Challanges de Terk no primeiro mundo. Para destravar o Porter (pai de Jane), termine todos os Challenges de Terk no segundo mundo.

ZOOCUBE

DIFICULDADE GOLD:

Para jogar no nível de dificuldade Gold, vença o Pacific Ocean no Classic.

LEVEL SECRETO GULF OF MEXICO:

Para ganhar o level secreto Gulf Of Mexico, complete o Pacific Ocean no Classic.

SEGA SOCCER SLAM

EARTH BALL:

Na tela de título, pressione os seguintes botões: R, direita, direita, esquerda, X e X.

OLD SCHOOL BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, direita, esquerda, esquerda, Y e X.

8 BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, direita, cima, cima, Y e Y.

KID'S BLOCK BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, esquerda, direita, direita, Y e Y.

KID'S PLAY BALL:

Na tela de título, pressione os botões R, direita, cima, baixo, X e Y.

BIG HEAD MODE:

Na tela de título, pressione os botões R, L, cima, cima, Y e Y.

TODOS OS TIMES:

Na tela de título, pressione os botões X, Y, baixo, baixo, baixo e baixo.

GAUNTLET: DARK LEGACY

INVENCIBILIDADE:
Digite seu nome como INVULN.

SUPER SHOT COM O CROSSBOW:
Digite seu nome como "SSHOTS".

TRIPLE SHOT PERMANENTE:
Digite seu nome como MENAGE.

REFLECT SHOT PERMANENTE:
Digite seu nome como REFLEX.

POJO PERMANENTE:
Digite seu nome como EGG911.

ANTI-DEATH PERMANENTE:
Digite seu nome como 1ANGEL.

INVISIBILIDADE PERMANENTE:
Digite seu nome como 000000.

VISÃO X-RAY PERMANENTE:
Digite seu nome como PEEKIN.

FULL TURBO PERMANENTE:
Digite seu nome como PURPLE.

ENCOLHER E AUMENTAR PERSONAGEM:
Digite seu nome como DELTA1.

SEMPRE TER 9 POÇOES E CHAVES:
Digite seu nome como ALLFUL.

MUITO MAIS VELOCIDADE:
Entre seu nome como XSPEED.

ARREMESSO MAIS RÁPIDO:
Digite seu nome como QCKSHT.

10,000 EM GOLD POR LEVEL:
Digite seu nome como 10000K.

DWARF COMO GRANDE JESTER:
Digite seu nome como ICE600.

DWARF COM ROUPA DE S&M:
Digite seu nome como NUD069.

JESTER STICK COM SMILE:
Digite seu nome como STX222.

JESTER STICK COM CAPACETE:
Digite seu nome como KJH105.

JESTER STICK COM MOHAWK:
Digite seu nome como PNK666.

KNIGHT COMO CENTURIÃO:
Digite seu nome como BAT900.

KNIGHT COMO NINJA:
Digite seu nome como TAK118.

KNIGHT TOTALMENTE CARECA:
Digite seu nome como STG333.

KNIGHT COMO GARÇONETE:
Digite seu nome como KAO292.

KNIGHT ROUPA 1:
Digite seu nome como CSS222.

KNIGHT ROUPA 2:
Digite seu nome como ARV984.

KNIGHT ROUPA 2:
Digite seu nome como DIB626.

KNIGHT QUARTERBACK:
Digite seu nome como RIZ721.

KNIGHT COM KIMONO PRETO:
Digite seu nome como SJB964.

KNIGHT COM ROUPA PRETA E CAPA:
Digite seu nome como DARTHC.

VALKYRIE COMO GRIM REAPER:
Digite seu nome como TWN300.

VALKYRIE COMO ESTUDANTE:
Digite seu nome como AYA555.

VALKYRIE COMO LIDER DE TORCIDA:
Digite seu nome como CEL721.

WARRIOR OGRE:
Digite seu nome como CAS400.

WARRIOR COMO CHEFE ORC:
Digite seu nome como MTN200.

WARRIOR COM CABEÇA DE RATO:
Digite seu nome como RAT333.

WIZARD COM APARÊNCIA MALÉFICA:
Digite seu nome como GARM99.

WIZARD COMO MORTO-VIVO:
Digite seu nome como GARM00.

WIZARD COMO FARAO:
Digite seu nome como DES700.

GAME SHARK

PlayStation2 Stuntman

Código Mestre:
0E3C7DF21853E59E
EE98F50EBCCDD8AA
Tempo Infinito:
D1EE09DABCA95603
Mode Sem Parede:
DE989282BCA99B84
DE98928EBCA99B84
Hideous Texture Blur:
DE98929EBCA99B83
Brundle Cars:
DE94EB2EFB899B83
DE94EB2AFB899B83
DE94EB36FB899B83
Monster Driver:
DE94F4EEF9EDD4DB
DE94F4EAF9EDD4DB
DE94F4F6F9EDD4DB
Códigos Turbo:
A listagem para você usar os códigos dos carros.
Constructor:
Codes Blue Stuntman:
DE983002FF119B83
DE98300EFF119B83
DE98300AFE239B83
Yellow 2-Door:
DE9830DAFF119B83
DE9830E6FF119B83
DE9830E2FE239B83
Sedan Preto:
DE981C5AFF119B83
DE981C66FF119B83
DE981C62FE239B83
Van Branca:
DE983612FF119B83
DE98361EFF119B83
DE98361AFE239B83
Euro Cop Car:
DE9837B2FF119B83
DE9837BEFF119B83
DE9837BAFE239B83
Tow Truck:
DE982312FF119B83
DE98231EFF119B83
DE98231AFE239B83
USA Car:
DE98190AFF119B83
DE981916FF119B83
DE981912FE239B83
Yellow/Black Stripe:
DE982BFAFF119B83
DE982B86FF119B83
DE982B82FE239B83
Pickup Truck:
DE983422FF119B83
DE98342EFF119B83
DE98342AFE239B83

GAME SHARK

GameBoy Advance

Breath of Fire II

Código Mestre:
5D6DB5D47DD9BAF7
5457BDA3F2F68087
Dinheiro Infinito:
4C051DA23F3075BB
Códigos Personagem 1
Personagem 1 Max HP:
457E87594E68320F
F028ECFF750ABD35
Personagem 1 Max AP:
457E87594E68320F
F028ECFF750ABD35
Personagem 1 Max Level:
549B00547DA369EF
95B13C4DFCBE3C82
Personagem 1 Max Level:
09512FC446DA1D0D
Personagem 1Max Strength:
0DA11C1FFD07768A
Personagem 1 Max Stamina:
BB3DB9E332848B46
Personagem 1 Max Agility:
F02D821EFF8FBCCE
Personagem 1Excellent Cond:
75DBAE7215F25498
Personagem 1 Max Offense:
412D7731E9CF3CA0
Personagem 1 Max Defense:
AA471407817100E8
Personagem 1 Max Vigor:
DA7D1C415D577860
Personagem 1Max Wisdom:
16697F71B5EE12E7
Personagem 1 Max Luck:
EC54CC5DEEEC6791
Personagem 1 Max Guts:
512BDDD6AB6DAAE8
Personagem 2 Codes : Char2 Max HP:
38670FCAD5B129C4
32BD104B5FD06D3E
Personagem 2 Max AP:
C84715A87DCB7584
AA6F24974C4353C7
Personagem 2 Max Level:
8D67BB622DFAB96B
Códigos Personagem 3:
Personagem 3 Max HP:
15C4423E9267044D
543D1BA9A7BA1E3C
2690ECA6BF1232F1

GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

MAXIM KISCHINE:

Escreva MAXIM como nome, depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez. Assim, jogue com Kischine, que é bem mais rápido e salta mais alto que Belmont.

SEM MAGIA:

Para dispensar a ajuda das magias, escreva NO MAGIC como nome depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez.

HARD MODE:

Para habilitar um modo de jogo mais difícil, escreva HARDGAME como nome depois de ter terminado o jogo pelo menos uma vez.

WOLFENSTEIN 3D

INVENCIBILIDADE:

Durante a ação, pause o jogo. Pressione simultaneamente L + R enquanto pressiona o: A, A, B, A, A, A, A, A.

ARMAS, MUNIÇÕES, CHAVES E SAÚDE:

Pause o jogo e mantenha L + R pressionados. Em seguida, pressione: A, B, B, A, A, A, A, A. Se tudo correr bem, ouça um grito e todas as armas e chaves serão desbloqueadas. A sua saúde e munições serão também repostas.

SALTAR NÍVEL:

Pause o jogo e mantenha L + R pressionados. Em seguida, aperte A, B, A, A, B, B, B. Se tudo correr bem, você vai ouvir um grito e quando voltar ao jogo, começará no nível seguinte.

ICE AGE

SELEÇÃO DE NÍVEIS:

Para selecionar o nível que quiser, escreva: NTTTTT.

GALERIA DE ARTE:

Escreva: MFKRPH como password e habilite uma galeria de artwork.

PASSWORDS DE NÍVEL:

2. PBBQBB
3. QBCQBB
4. SBFQBB
5. DBKQBB
6. NBTQBB
7. PCTQBB
8. RFTQBB
9. CKTQBB
10. MTTQBB

ATLANTIS: THE LOST EMPIRE

PASSWORDS DE NÍVEL:

2. BMQDNPJS
3. BRZSGZDY
4. BVMJFYLG
5. B7JHPMHC
6. C6XQLUNF

FINAL. COCNQQIY

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SHAUN PALMER:

Para habilitar o campeão de snowboarding, primeiro alcance todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos cinco vezes e com um personagem diferente de cada vez.

THE ZONE - NÍVEL GEO:

Para habilitar esse modo, primeiro consiga atingir todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos oito vezes e com um personagem diferente de cada vez.

THE ZONE - NÍVEL FAN:
Para habilitar esse modo, primeiro atinja todos os objetivos do jogo e conquiste todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, pelo menos nove vezes e com personagens diferentes.

VÍDEOS:
Termine o jogo com todas as medalhas de ouro, usando qualquer skater, e habilite os vídeos do respectivo atleta.

SKATERZINHOS:
Cumpra todos os objetivos do jogo e arrecade todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor, isto pelo menos quatorze vezes. E sempre com um personagem diferente. Consiga, assim, jogar com skaters bem pequenos.

SPEED LEVEL:
Termine o jogo, com todos os objetivos atingidos e todas as medalhas de ouro nos modos pro e sponsor tour. Faça isso quatro vezes, sempre com um personagem diferente. Só assim você conseguirá habilitar este nível.

mensagem Unlocked e assim estará habilitada a perspectiva da primeira pessoa.

EQUILÍBRIO PERFEITO:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite 213-555-5721. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e você poderá equilibrar-se com perfeição.

TIKI GOD:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 888-555-4506. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e Tiki God ficará disponível.

TONY HAWK:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 323-555-9787. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e o ás do skate ficará disponível.

TRAVIS PRASTANA:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 800-555-6292. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e Travis ficará disponível.

KELLY SLATER'S PRO SURFER

SALTOS MAIS ALTOS:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 217-555-0217. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma mensagem Unlocked e assim você conseguirá saltar bem mais alto.

PRIMEIRA PESSOA:
Selecione Cheats debaixo do menu Extras e digite: 877-555-3825. Se você fizer tudo certo, vai aparecer uma

MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2

SELEÇÃO DE NÍVEIS:
Na tela Press Start pressione, rapidamente, os botões Y, 2x DIREITA, B, BAIXO, Y. Mas preste atenção que os níveis só ficam acessíveis nos modos free ride, session e multiplayer.

BIG FOOT:
Na tela Press Start pressione, rapidamente, os botões: B, DIREITA, CIMA, DIREITA, CIMA, Y.

THE MIME:
Na tela Press Start pressione, rapidamente, os botões B, ESQUERDA, DIREITA, ESQUERDA, DIREITA, ESQUERDA.

VOLCANO:
Na tela Press Star pressione, rapidamente, os botões: B, 2x CIMA, A, 2x CIMA. Volcano ficará, então, acessível como personagem jogável.

ROUPA DE ELVIS PRESLEY:
Na tela Press Start pressione, rapidamente, os botões X, 2x L, 2x CIMA. Seu atleta aparecerá, vestido ao estilo Elvis Presley.

MODO ROAD TRIP
Para chegar a este nível, vá até a tela Press Start e aperte, rapidamente, Y, ESQUERDA, 2x B, ESQUERDA, Y.

GAME SHARK

PlayStation2

Suikoden 3

Código Mestre
0E3C7DF21853E59E
E10EDA6ABD39B7FA
Max/Dinheiro Infinito
D10811EEBCB8DDC2
Códigos de Hugo:
Max HP
D1081732BF909E6A
Max Exp
C1081702BCA9C292
Max Skill
C108170EBCA9C292
Max Kills
C108170ABCA9C292
Max Power
C1081722BCA99E6A
Max Skill
C108172CBCA99E6A
Max Magic
C108172EBCA99E6A
Max Rep
C1081728BCA99E6A
Max PDF
C108172ABCA99E6A
Max MDF
C1081734BCA99E6A
Max Speed
C1081736BCA99E6A
Max Luck
C1081730BCA99E6A
Códigos de Geddoe:
Max HP
D10816CABF909E6A
Max Exp
C108161ABCA9C292
Max Skill
C1081626BCA9C292
Max Kills
C1081622BCA9C292
Max Power
C108163ABCA99E6A
Max Skill
C10816C4BCA99E6A
Max Magic
C10816C6BCA99E6A
Max Rep
C10816C0BCA99E6A
Max PDF
C10816C2BCA99E6A
Max MDF
C10816CCBCA99E6A
Max Speed
C10816CEBCA99E6A
Max Luck
C10816C8BCA99E6A

DICAS TÉCNICAS

DESTRAVAMENTOS

Por: Fernando B. dos Santos e Pablo Gaitán

DESBLOQUEANDO O PS2

Identificado o modelo do seu PS2, podemos discutir agora os tipos de desbloqueios que existem no mercado, vamos dividi-los em categorias. Os simples são geralmente mais baratos, fáceis de instalar, mas têm muitas restrições. Os complexos, mais caros e difíceis de instalar, facilitam muito o uso do PS 2, promovendo menos desgaste mecânico e do leitor do video-game. Vamos falar sobre os chips, e um pouco dos seus prós e contras.
** Via de regra, os desbloqueios SIMPLES têm, por default, um circuito que aumenta o ganho do canhão, injetando a ele uma tensão maior na alimentação, "mascarando" algum problema de calibração e possibilitando o uso de mídias de péssima qualidade. Por isso, em alguns casos, quando vai ser feito um upgrade do chip para um complexo, muitas mídias deixam de funcionar, ou o canhão já mostra algum desgaste após a instalação do novo chip. Muitos culpam o novo chip por ter estragado o canhão, mas na realidade este já vem sofrendo desgaste com o chip anterior. Podemos considerar isso como um possível problema desses chips.
A maioria dos chips podem ser trocados sem problemas, desde que a placa do PS 2 não tenha sofrido com um eventual manuseio incorreto devido à instalação passada.

SIMPLES

Esses chips são os mais baratos e de fácil instalação. Podemos dizer que são os mais primitivos chips para o PS2, por terem sido feitos logo no início da "carreira pirata" do console! Estão nessa categoria os seguintes chips:

S-BOX:

O chip mais simples que há, só tem 1 ponto de solda interno, roda somente CDs (gravados ou prensados), não roda DVD-RS. Dependendo de como for utilizado, pode forçar o laser ou mesmo queimar a saída USB. Se você tiver sorte e o seu aparelho funcionar com ele por mais de 2 meses, então é um cara sortudo mesmo. A operação correta do S-Box, é desligá-lo assim que o boot for iniciado. Esse chip pode ser substituído sem problemas.

NEO2.2 (NEOGRX):

Esse chip também é um dos mais antigos e difundidos no mercado, sua instalação é interna, porém simples. Ele roda:
- CD-R PS 1 (não roda prensados);
- CD-R PS 2 (não roda prensados);
- DVD-R com duplo boot, desde que tenha o modo EA ativo (consulte as perguntas para ver como verificar se o modo EA está ativo);
- precisa de jogo original com TOC grande para rodar DVD-R;
- funciona melhor com Gameshark 1.9 ou superior (para rodar DVD-R);
Esse chip pode ser substituído sem problemas.

COMPLEXOS

Esses chips são mais caros e difíceis de instalar, mas têm suporte a mais mídias e funções mais estáveis que os outros modes, estes chips não acrescentam ganho ao circuito do canhão (alguns), por isso dizemos que eles não são prejudiciais ao mesmo, os chips desta categoria são os seguintes:

NOVACHIP:

Clone do Origa, com suporte às versões 3 e 4 do PS 2. Os possíveis problemas são os mesmos do Novachip 2

NOVACHIP2:

Clone do Origa, que irá dar suporte a mais versões do PS 2, inclusive a V5.
Possíveis problemas: além dos jogos de PS1 que podem não funcionar, o Nova pode ter problemas para rodar filmes região 4 com o RegionX, ou Gameshark. Eles travam depois da escolha da região, mas há um roteiro para contornar o problema.

NEO 4.1:

Este chip já entra na linha dos no-swap mods, sua instalação é um tanto radical (44 pontos de solda e corte de trilhas), mas ele libera as regiões de DVD. Esse chip roda:
- CD-R PS1 e prensados (sem swap);
- CD-R PS2 e prensados (sem swap);
- DVD-R e DVD prensado (com swap com jogo original);
- DVD multiregião sem swap;
- NÃO roda jogos originais importados.
Possíveis problemas: durante a instalação do chip, é necessário o corte de algumas trilhas ou remoção de componentes, o que torna a desinstalação muito complicada, pois mesmo que as trilhas da placa sejam refeitas, não há garantias que os componentes retirados sejam encontrados depois.

MAGIC CHIP 2:

Clone do Messiah, com suporte a várias versões de placas, em tese pode-se instalar desde o V1 até V7, mas o fabricante ainda não adotou uma política certa de quantos modelos de chips haverão para cobrir todas as versões de PS 2. Ele tem todas as funcionalidades do Messiah original, sem o problema das cores para os jogos de PS1, ou o travamento do GS na escolha da região de DVD. Sua desvantagem fica por conta de seu modo de operação e reconhecimento de mídias, pois ele é um pouco lento no reconhecimento da mídia, o que pode forçar a carregar o jogo com dois ou mais resets, ou ter que ligar o PS 2 com a mídia dentro. A característica "rotina de navegação" pode não funcionar direito a partir daí. Possíveis problemas: alguns lotes têm apresentado problemas para rodar filmes da região 1 e 0, com reprodução truncada, e outros de um lote V7, vieram com um problema para rodar jogos de PS1 em mídia gravada, só funcionam mídias prensadas. Portanto, certifique-se que, ao comprar o chip, você receba a versão mais atual, bug-free. O fabricante está sempre atualizando os códigos do chip. Você pode verificar em **www.china-magic.com <http://www.china-magic.com/>**.
Também há notícia que o Magic2 não roda DVDs de jogos dual-layer originais.

PLAYSTATION 2

Blade II

NÍVEL DAYWALKER

Para abrir a opção Daywalker, vá até o menu principal aperte e segure L1. Então aperte: esquerda, círculo, cima, baixo, quadrado, círculo, X.

MUNIÇÃO INFINITA

Para pegar munição infinita, vá para o menu principal e segure L1. Então aperte: esquerda, círculo, direita, quadrado, cima, triângulo, baixo, X

VIDA INFINITA

Para pegar vida infinita, vá para o menu principal aperte e segure L1. Enquanto isso, pressione triângulo, quadrado, triângulo, quadrado, triângulo, círculo, triângulo, círculo.

RAIVA INFINITA

Para ter raiva infinita, visite a DMV, ou vá até o menu principal do jogo e segure L1. Então aperte esquerda, baixo, esquerda, baixo, direita, cima, direita, cima.

INVENCIBILIDADE PARA NPCs (personagens não selecionáveis)

Para tornar invencíveis os personagens de quem você está tomando conta, vá até o menu principal e aperte L1, então perssione baixo, cima, esquerda, esquerda, bolinha. direita, baixo, quadrado.

ABRIR TODAS AS MISSÕES

Para abrir todas as missões, vá até o menu principal. Aperte e segure L1, enquanto você pressiona baixo, cima, esquerda, esquerda, bolinha, direita, baixo, quadrado.

PEGAR TODAS AS ARMAS

Para abrir todas as armas, vá até o menu principal. Aperte e segure L1, então pressione quadrado, bolinha, baixo, esquerda, bolinha, bolinha, triângulo.

Men In Black II:

DADOS DO AGENTE

Como todos os códigos, vá até a tela do começo e pressione cima, baixo, bolinha, R2, esquerda, L2, direita, X, R2, quadrado, cima, R1. Se você colocar o código certo, a tela piscará. Você não pode salvar com o código habilitado.

ARMAS CARREGADAS

Vá à tela de início, se você colocar certo a tela piscará. Você não consegue gravar com esse código habilitado.

FULL BOLT: esquerda, direita, cima, baixo, L1, bolinha, triângulo, R2, esquerda, baixo, quadrado, quadrado.

FULL SPREAD: L2, R1, bolinha, L2, baixo, cima, L1, direita, esquerda, X.

FULL HOMMING: direita, cima, quadrado, L1, esquerda, esquerda, L1, esquerda, bolinha, esquerda.

FULL BEAM: esquerda, bolinha, triângulo, direita, L1, quadrado, esquerda, R1, R1, triângulo.

GAME SHARK

PlayStation2

Armored Core 3

Código Mestre
0E3C7DF21853E59E
E97BFC2BCD7EE5A
Caixa Máximo
DE431EAEC19E7B82
Infinito AP
CE4FAE1ABCA937BE
Infinito Poder
CE4FAE26BCA937BE
Infinito Right Ammo
CE4FA576BCA99E6A
Infinito Left Ammo
CE4E7D86BCA99BE6
Infinito Back Ammo
CE4FA5F6BCA99BE6
CE4FA476BCA99BE6
Infinito Inside Ammo
CE4FA4F6BCA99BE6
Infinito Extension Ammo
CE4F9B76BCA99BE6
Weak Opp 1 Arena
DE4F7F5ABCA99B88

HARVEST MOON

Save The Homeland

• Playstation2 • Fabricante: **Natsume**
• Origem: **Japão** • Disponível: **Japão/E.U.A.**

7 SUPER DICAS PARA SER UM BOM FAZENDEIRO

Você acabou de chegar à fazenda que seus avós deixaram ao seus cuidados. A fazenda é velha e esquecida, mas felizmente a terra ainda é fértil, e você pode ver seu potencial apesar de toda a poeira nela. Enquanto você explora a fazenda, você descobre que a vila local está correndo perigo de se tornar um parque de diversões, e toda a terra fértil está destinada a se transformar em um estacionamento. O seu objetivo é ajudar os residentes desta vila e impedir a destruição. Toda a população da cidade é amável e amigável, o ponto de sua interação com os personagens é de fazer deles os seus amigos, e a melhor maneira de fazer amizade é dando-lhes presentes. O animal mais útil no jogo é o cavalo, com ele você pode cortar seu tempo quase pela metade, assim que você o pegar dê-lhe muito amor e cuidado. Pontos gerais no cuidado animal: não desperdice a forragem quando o sol está a pico. Se você fizer exames de suas galinhas, vacas e cavalos fora, em um dia ensolarado, você não precisará usar a alimentação ou o fodder para alimentá-los. * Tente sempre deixar seus animais fora, sob o sol. A afeição deles para com você se multiplicará mais rapidamente, farão o produto melhor e sua felicidade aumentará na mesma medida. Certifique-se de verificar seu calendário, para saber se vai chover ou não no dia seguinte, porque se a estação blue (rainy) se pronunciar, você terá que colocar os animais nos abrigos e alimentá-los com forragem.

CUIDADOS GERAIS COM OS ANIMAIS:

- Alimente-os sempre que estiverem dentro do estábulo ou galinheiro (colocar ração para as galinhas e grama para os cavalos);
- Deixe-os para fora se não chover. Isto é muito importante, tenha certeza que não está chovendo, senão eles crescerão infelizes;
- Não dê ouvidos ao canal do tempo. As únicas previsões que você deve escutar, são as da estação suave, e a porcentagem deve estar acima de 60%. Entretanto, o calendário está 100% certo.

1 - CACHORRO

No jogo você só pode ter um cachorro. Para começar, ponha um alimento na vasilha do cachorro diariamente. Uma vez que o cão conhece você bem, persiga o cão de colarinho vermelho ou azul e esse será seu animal de estimação. Use o botão L1 para chamar o cão. Ele é um animal de estimação muito inteligente, mas não se esqueça de pôr o alimento em seu recipiente. Ponha-o para fora em dias ensolarados, mas em dias chuvosos coloque-o para dentro de sua casa, senão ele se tornará infeliz. Se está previsto chuva para o dia seguinte, deixe seu cão dentro de casa, mas se for fazer sol, ponha-o para fora. Se hoje estiver chovendo e a previsão para amanhã for de sol, não o ponha para fora.

2 - CAVALOS

A única maneira de adquirir um cavalo, é como um presente de Bob, o proprietário da fazenda do Brownie. Converse com ele sobre trabalhar para ele meio expediente. Tenha certeza de fazer um ótimo trabalho diariamente, por aproximadamente uma semana, e ele lhe dará um dos cavalos. Escove e fale com todos os cinco cavalos, fale também com a vaca, tire leite dela e não se esqueça de pôr comida em seus escaninhos respectivos dentro do estábulo. Dar presentes ao Bob apressará as coisas. O que faz seu cavalo ficar mais rápido. Amor! Amor! Esteja certo de escovar e falar com ele todos os dias, leve-o para passear pelo menos uma hora sob o céu ensolarado. Funcionará eventualmente e quando você puder, faça seus deveres com ele em torno da cidade.

DETONADO

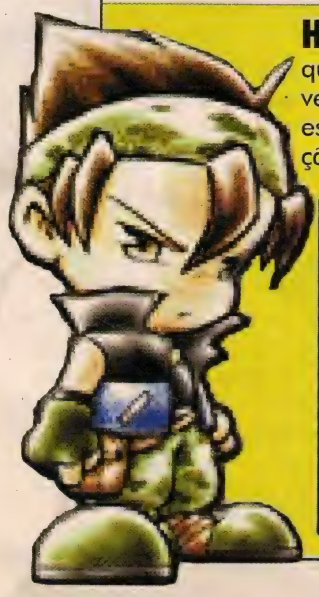
3 - GALINHA

Você pode simplesmente comprá-las por 500 G, e esperar que botem ovos para ter as outras galinhas, ou comprar um ovo por 50 G e colocar na encubadeira. A comida para a galinha você compra na fazenda do Bob por 10 G. Não se esqueça de alimentar as galinhas todos os dias, mas se não estiver chovendo, coloque-as para fora. Assim, você não precisa alimenta-lás. Se no dia seguinte for chover, coloque suas galinhas para dentro do galinheiro. Para ver como as galinhas estão, pegue-as com o botão X e aperte Select. Você não precisa alimentar os pintinhos, e as galinhas doentes não podem ser vendidas.

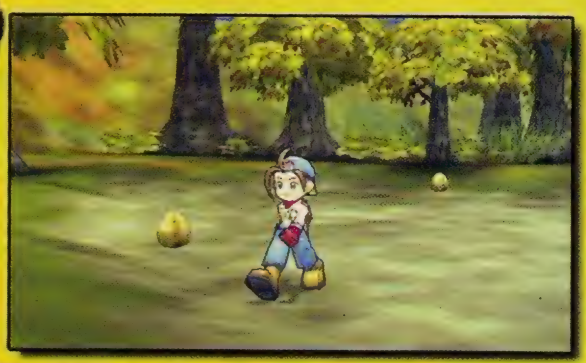
4 - VACAS

Você necessita comprá-las. Se você quiser deixar as vacas prenhas, use o Miracle Potion, mas lembre-se: uma vaca à espera de cria não dá leite. Você só pode tirar leite das vacas adultas com o Milker, que custa 1800 G. Faça com as vacas o mesmo que você faz com os cavalos. Escove, fale e não se esqueça de ordenha-lás. Se você já tem a escova do cavalo, não gaste dinheiro para comprar outra para as vacas, use a mesma. Quanto melhor o seu relacionamento com elas, maior será a quantidade de leite. Se a previsão do tempo disse que vai chover amanhã, coloque as vacas para dentro e alimente-as hoje. Mas se não for chover, coloque-as para fora, que amanhã você terá leite. Mas se hoje está chovendo e amanhã não vai, não as coloque para fora.

5 - ESTAÇÕES



Há três tipos de clima em uma estação. Suave, chuvoso e seco. Para verificar que estação é, verifique o calendário. Suave é amarelo, chuvoso é azul e seco é vermelho. O tempo suave é normal, às vezes chove, às vezes não . A estação chuvosa é má, todos os dias da estação chove. O bom da estação chuvosa é que você não precisa molhar a colheita. A última é a estação seca. Nessa estação, suas colheitas crescerão lentamente e são fáceis de morrer.



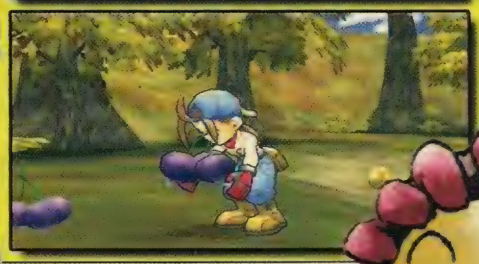
6 - FLAUTA

A Flauta é muito útil, principalmente quando você necessita colocar suas vacas para dentro do estábulo. Ao invés de você empurrar uma por uma para dentro, o que levaria o dia inteiro, você apenas toca algumas notas para o cachorro que ele automaticamente coloca todas as vacas para dentro. Aqui estão alguns comandos:

Deitar: cima, baixo, baixo
Sentar: cima, esquerda, baixo
Pular: esquerda, cima, direita
Implorar: baixo, cima, cima
Colocar vacas para dentro: direita, esquerda, direita
Cheirar: esquerda, direita, direita

7 - COZINHA

Uma vez que você constrói uma cozinha, você pode começar um império cozinhando. A cozinha consiste de três utensílios: a panela, o forno e a frigideira. Com estes, você pode fazer uma variedade de alimentos que lhe ajudarão a ganhar algum dinheiro extra, e recuperar sua energia para aquelas tarefas que necessitam de toda sua força. E você pode também fazer bolos e tortas, e dar para alguém de presente.



Se você curtiu Harvest Moon para PlayStation 2, não deixe de experimentar as versões para o bom e velho PlayStation 1. Novos desafios e novas ferramentas estão à sua espera. Bom divertimento!

DETONADO

KINGDOM HEARTS

• **PLAYSTATION 2** • Fabricante: **NINTENDO**
• Origem:**JAPÃO** • Disponível: **JAPÃO/E.U.A./BRASIL**

por ***GLAUCO DE MORAES ARANTES***

1 - KINGDOM HEARTS

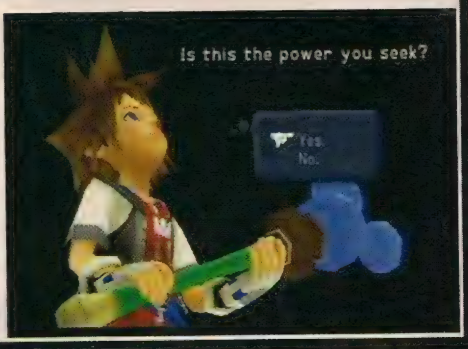
Após a cena de abertura, você ganhará o controle de Sora, escolha a arma de sua preferência, pois isto afetará diretamente o seu status. A primeira batalha é apenas um tutorial onde você irá aprender a atacar, empurrar caixas, abrir baús e travar a mira em seus inimigos. Responda às perguntas de Selphie, Wakka e Tidus. Derrote os inimigos e salve o jogo, siga pelo caminho que vai aparecer.

BOSS: DARKSIDE

Nada complicado, apenas acerte suas mãos na hora que ele abaixar, e quando ele levantar o braço, pule e ataque.

Aqui vai uma tabela que altera seu status na hora da escolha entre a espada, escudo e cajado:

Espada e escudo
Ap 1 Mp 2 Att 5 Def 2
Espada e cajado:
Ap 3 Mp 2 Att 5 Def 1
Escudo e cajado:
Ap 3 Mp 2 Att 3 Def 4
Escudo e espada:
Ap 1 Mp 2 Att 4 Def 4
Cajado e escudo:
Ap 3 Mp 3 Att 2 Def 3
Cajado e espada:
Ap 3 Mp 3 Att 4 Def 1



2 - DESTINY ISLAND

1 - Fale com Kairi e ela vai pedir alguns materiais como a corda, dois pedaços de madeira e pano.

Pano - dentro de uma casa de madeira, subindo as escadas, ao lado do local onde Tidus fica treinando.
Madeira - uma delas está na praia e a outra ao lado de Rikku.
Corda - no barco onde Tidus fica treinando.

Opcional:

Você pode lutar com Tidus, Wakka e Selphie separadamente. Após vencê-los, fale com Tidus e terá a opção de lutar contra os três ao mesmo tempo. Para derrotar os três comece atacando Wakka, depois a Selphie e por último Tidus. Rikku também estará disponível para lutar. Entregue o material para Kairi e no dia seguinte Rikku irá desafiá-lo para uma corrida, não é obrigatório vencê-lo.

2 - Fale com Kairi novamente e ela vai pedir outros materiais, como três cogumelos, duas frutas, três peixes, água e um ovo.

Cogumelos - um deles está atrás da pedra, empurre para pegá-la. O outro está no meio da grama, na mesma área. E o último está na caverna ao lado da cachoeira.

Frutas - ataque as árvores e vai começar a cair as frutas, mas colete apenas as frutas mais claras.
Peixes - fique andando pela beirada da praia e encontrará, sem dificuldades, os peixes.
Água - pegue a água da cachoeira.
Ovo - está em cima da árvore, perto de onde Rikku treina.

3 - Após entregar os materiais para Kairi, você irá acordar no meio da noite. Corra para a área onde Rikku treina e ignore os inimigos.

BOSS: DARKSIDE 2

Mesma estratégia, ataque suas mãos e quando ele levantar o braço, pule e ataque.

3 - TRAVERSE TOWN

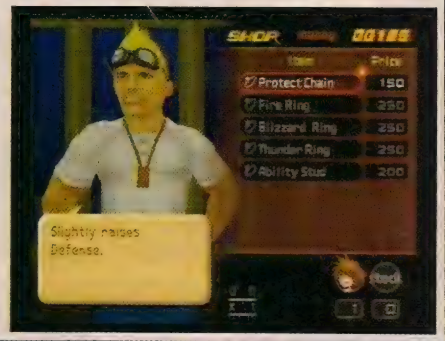
Esta é a cidade mais importante do jogo, pois nela você compra itens, armas e melhora a sua nave. Você irá começar ao lado da loja de acessórios, entre nesta loja e fale com Cid. Saia da loja e visite a cidade, Donald e Goofy estarão na cidade procurando por Leon (Squall). Volte para a loja de acessórios, salve o jogo e saia da loja.

BOSS: LEON

Uma luta díficil, tente desviar de seus ataques e, quando ele começar a provocar você, é a hora de acertar alguns golpes nele. Não é obrigatório vencê-lo. Após a luta contra Leon você irá acordar no hotel, e Donald e Goofy irão entrar para o seu time.

BOSS: GUARD ARMOR

Este chefe possui várias partes. Comece atacando seus pés, mãos e, por último, o corpo. Esta batalha não oferece dificuldades. Se a sua energia baixar muito, Donald automaticamente irá recuperar sua vida. Após esta batalha, saia pela porta principal da cidade.



4 - WONDERLAND

Espada e escudo. Logo que chegar, siga o coelho até uma sala pequena, fale com a porta, empurre a cama e tome o pote para ficar pequeno. Na próxima tela você será encarregado de achar as evidências para inocentar Alice, então siga para a floresta onde irá encontrar três evidências em uma caixa rosa. A última dá um pouco mais de trabalho, faça o seguinte: logo que entrar na floresta vá até a planta que está ao lado de um lago e dê um Potion para ela, então você ficará grande. Pise no tronco de madeira cortado e siga para a árvore que fica bem no centro da floresta, derrube a semente e acerte um golpe na árvore para ela girar. Coma a semente e fique pequeno, suba nos cogumelos e entre na árvore. Você irá cair em cima de uma torneira, então pule para a plataforma ao lado, pegue a última evidência e leve para a sala onde está Alice.

BOSS: TRAMP KNIGHTS

Neste chefe o seu objetivo é destruir a torre. Mantenha Goofy e Donald ocupados com as cartas, pois elas não podem ser destruídas, enquanto isso você dá conta da torre. Depois de derrotar este chefe vá para a floresta, fale com a planta ao lado do lago e dê um Potion para ficar grande, então empurre a pedra para dentro do lago e uma plataforma de cogumelos irá aparecer. Suba na plataforma e você terá acesso a uma nova área. Nesta parte, acenda as duas luminárias e derrube um ursinho que está na prateleira. Volte à sala que tem os dois potes, fique grande e mude o ursinho de lugar, que você derrubou anteriormente, e uma nova passagem se abrirá. Entre nesta sala e acenda as outras duas luminárias, volte e salve o jogo.

BOSS: TRICK MASTER

Este chefe é muito alto, você não conseguirá acertá-lo do chão, pule na cadeira para acertá-lo. Após alguns golpes ele tombará, aproveite esta chance e ataque o máximo que puder.

5 - OLYMPUS COLISEUM

No Coliseum são realizadas batalhas para conseguir itens raros e magias, mas é necessário fazer algumas coisas para que ele possa começar a funcionar. Primeiro fale com Phil, aceite o teste para destruir os barris em determinado tempo. Completando a tarefa, volte para a entrada e Hades lhe dará um ticket para participar das batalhas. Volte e fale novamente com Phil e você participará de algumas batalhas.

BOSS: CLOUD

Ele é rápido e forte, seu ataques não terão muito efeito nele. A melhor maneira de enfrentá-lo é utilizando magias, então esteja bem preparado com muitos Ethers e Potions para vencê-lo.

BOSS: CERBERUS

Não é um chefe muito difícil, siga esta estratégia e vencerá sem maiores problemas: use magias de ataque como Thunder e Fire, assim que seu MP se esgotar, ataque sua cabeça até recuperar o seu MP, então repita o procedimento. Depois de derrotar Cerberus, o Coliseum estará aberto, agora cabe a você enfrentar este desafio.

6 - DEEP JUNGLE

Assim que chegar você será atacado por uma onça, ataque até ela cair, então Tarzan aparecerá para salvá-lo. Agora ele estará disponível no seu time. Siga em frente e desça pelo tronco até o acampamento. Entre na tenda e fale com Jane, ela vai pedir alguns slides que estão em volta da tenda. Colete os seis slides e volte para dentro da tenda, então Clayton sairá atrás dos gorilas. Saindo da tenda, pegue a saída da esquerda e vá para a casa que fica no ponto mais alto da árvore. Há duas maneiras de chegar até lá, a primeira é subindo e seguindo pelo caminho dos cipós, a outra maneira é atravessar o lago dos hipopótamos e subir o cipó. Chegando na casa, Donald impedirá Clayton de matar o gorila, então volte para a tenda. Saindo da tenda você terá que salvar os gorilas, destruindo os Heartless em todas as áreas. Após salvar os gorilas, volte para a tenda, fale com Jane e você escutará o barulho de um tiro. Salve o jogo e vá para a área de Bambo. Derrote a onça sem maiores problemas, então Jane e o gorila serão atacados. Volte para o lago dos hipopótamos e siga até a área onde aparecem umas frutas pretas. Seu objetivo aqui é abrir todas as frutas pretas, você pode atacá-las, mas levará muito tempo, então aqui vai a dica: trave a mira na fruta e use a magia Fire. Após abrir todas as frutas pequenas, ataque a fruta grande que fica encostada na árvore. Volte para o acampamento, salve o jogo e vá para Rocky Wall.

BOSS: CLAYTON

Primeiro, ignore os Heartless e concentre seus ataques em Clayton. Depois, Clayton virá junto de um camaleão, use magias de ataque e assim que acabar, ataque para recarregar o MP. Após derrotar Clayton, os gorilas o levarão para uma nova área, então suba a cachoeira e use a Keyblade para fechar este mundo contra os Heartless.

7 - TRAVERSE TOWN

De volta à cidade vá para área do esgoto, onde tem uma marca vermelha no chão, quebre a grade e fale com Leon. Volte à loja de acessórios e fale com Cid, ele vai pedir para você fazer uma entrega. Siga para o terceiro distrito e use a magia Fire na porta com um símbolo de fogo, para abrir. Entre e vá ao fundo da caverna até uma pequena casa. Faça sua entrega e fale com Cid no terceiro distrito. Volte para o segundo distrito e suba a Gizmo Shop, suba as escadas e acione a marca vermelha no chão para revelar o sino. Toque três vezes o sino e vá para a fonte.

BOSS: OPPOSITE ARMOR

Este chefe possui várias partes, use a mesma tática do Guard Armor para derrotá-lo. Logo que vencer, fale com Cid e sua nave estará pronta para descobrir novas áreas.

8 - AGRABAH

Chegando em Agrabah, vá para a casa de Aladdin, lá você encontrará uma fechadura e o tapete mágico. Destranque a fechadura e ajude o tapete, então saia e vá para o beco ao lado da casa de Aladdin. Encontre-se com Jasmine e vá para o deserto que fica na entrada da cidade. Fale com o tapete e ele o levará até Aladdin, que está preso no deserto. Derrote os Heartless e volte para a cidade até a casa de Aladdin, salve o jogo e vá para a saída logo em frente.

BOSS: POT CENTIPEDE

Comece atacando a cabeça ou rabo, após alguns golpes os potes vão se separar do corpo. Use magias como Blizzard e Thunder, que funcionam bem contra este chefe. Quando a cabeça dele ficar energizada, evite atacar, pois o dano em você é muito maior. Após derrotar este chefe salve o jogo e volte ao deserto.

BOSS: TIGER HEAD

Siga esta estrátegia, pois este é um chefe difícil. Vá para o lado direito ou esquerdo do chefe, e aguarde até que ele "cuspa" alguns Heartless, nessa hora ele vai abaixar a cabeça e você aproveita para subir no nariz dele. O ponto fraco são os olhos. Leve alguns Potions e use a magia Aero, que lhe dará um proteção extra. Entre na boca do tigre e vá para a parte subterrânea da fase. Não se preocupe, você pode cair à vontade. Em uma das áreas subterrâneas você encontrará um enorme pilar que está impedindo sua passagem pela Treasure Store. Destrua parte deste pilar e suba até a Treasure Store e salve o jogo.

BOSS: JAAFAR

Procure evitar os golpes do Genie e evite ficar na área central da batalha. Jaafar fica passeando pela tela, siga-o até ele parar, então suba na plataforma mais perto e comece o ataque. Repita até vencê-lo.

BOSS: JAAFAR GENIE

Há duas opções para enfrentá-lo. A primeira é perseguir o pássaro e atacar a lâmpada que ele carrega. A outra opção não é muito recomendada, mas aqui vai: trave a mira em Jaafar e use a magia Blizzard para causar danos diretamente ao chefe, agora fica por sua conta.

9 - MONSTRO

Siga Pinocchio até o barco e fale com Geppetto, então Rikku aparecerá e você deve segui-lo. Esta fase é muito confusa, aqui vai a seqüência para chegar até o chefe:

Stomach part 2 > stomach part 3 >stomach part 2 > stomach part 5 > stomach part 6 > stomach part 5 > stomach part 4

BOSS: PARASITE CAGE 1

Muito fácil, aqui você conta com a ajuda de Rikku. O ponto fraco deste chefe é a cabeça, apenas pule e ataque. Depois de derrotá-lo você irá voltar ao barco de Geppetto. Abra o baú que está no barco para aprender o High Jump, com esta habilidade é possível ir para a nova área que está acima da entrada do estômago.

BOSS: PARASITE CAGE 2

Desta vez o chefe está bem mais forte, o ponto fraco dele continua o mesmo de antes. Use a magia Fira e vencerá tranqüilamente.

10 - ATLANTICA

Chegando em Atlantica, é necessário aprender a nadar com Sebastian. Depois que pegar o jeito, siga as marcas em forma de tridente, elas o levarão até o rei Triton. Fale com Triton e vá para o esconderijo de Ariel, que está bloqueado por uma pedra. Saindo do esconderijo, volte para a primeira área da fase, onde tem um redemoinho no meio da tela. Pegue o golfinho e ele levará você até Sunken Ship. Entre no navio, pegue o tesouro e volte para o esconderijo de Ariel. Após Triton destruir o símbolo que revela a Keyhole, vá até ele. Dica: este lugar é muito confuso, procure sempre seguir as marcas amarelas para não se perder. Volte até Sunken Ship e Sebastian abrirá um novo caminho até Ursula.

BOSS: URSULA

Um dos chefes mais chatos do jogo. Use as magias Fira e Blizzara no caldeirão até que ele solte uma fumaça pela tela inteira, Ursula ficará nocauteada, aproveite a chance e ataque até ela se recuperar. Para recuperar a magia, ataque os peixes, pois eles não morrem. Ursula irá fugir, você aprenderá a habilidade de nadar contra a correnteza. Vá até a área que tenha correnteza e entre na caverna que aparecer o símbolo ???.

BOSS: HUGE URSULA

Uma batalha bem difícil, equipe-se com muitos Potions. Para desviar dos seus ataques constantes use a habilidade que acabou de aprender, e se conseguir pode ir até a nuca dela onde você ficará protegido. Use a magia Aero para uma maior proteção. Após derrotá-la, volte ao esconderijo de Ariel e tranque a Keyhole.

11 - HALLOWEEN TOWN

Em Halloween Town vá direto para o laboratório e fale com Jack, agora vai ser preciso coletar um material que está com Sally. Siga para Graveyard e pegue o item, volte para o laboratório e entregue o item. Agora o professor vai lhe pedir outro item que está com o Elder da cidade. Você encontrará ele no Graveyard, faça a mesma seqüência que os fantasmas fizerem, pegue o item e volte ao laboratório. Chegando lá, três crianças roubarão o seu item, siga até o Graveyard onde você falou com o Elder e entre no caixão. Passe por um pequeno rio e, na próxima tela, será preciso chegar ao topo da casa. Chegando lá derrote os três e salve o jogo, e acione a alavanca que abre a porta para o chefe, está porta fica na parte mais baixa desta área.

BOSS: BOOGIE

Você estará preso dentro de um buraco sem acesso ao chefe. Ele vai jogar algumas bombas e alguns Heartless. Acompanhe o chefe e os botões que ficam no piso do buraco. Pise no botão que está na mesma direção do chefe. Agora o chão ira erguer e você terá acesso ao chefe, aproveite a chance e ataque o máximo que puder. Repita a operação.

BOSS: LARGE BOOGIE

Não é tão difícil, destrua todas as áreas com uma energia negra e vencerá. Ao todo são sete áreas.

12 - NEVERLAND

A bordo do barco fale com Peter Pan, saia pela porta, suba a escada e entre na porta à sua direita. Nesta sala caia no buraco e derrote a sua própria sombra, logo em seguida suba a escada que não está encostada na parede. Salve o jogo e vá para a cabine do capitão.

BOSS: DARK SORA

Ele é basicamente uma versão de Sora, só que mais fraco. Ele se dividirá em dois, escolha um deles e ataque, a sombra é destruída apenas com um golpe. Você pode usar técnicas como o Final Break. Cuidado: ele contra-ataca seus golpes e tem uma boa velocidade, ganhe uma maior proteção com a magia Aero. Depois da batalha abra o alçapão que está ao lado da cama do capitão, desça, salve Wendy e volte para a cabine do capitão. Salve o jogo e saia pela porta ao lado da cama do capitão.

BOSS: CAPTAIN HOOK

Este chefe tem um grande poder ofensivo e defensivo. Nesta batalha você terá a habilidade de voar, aproveite esta habilidade e fique a uma altura que ele não te alcance, e use magias de ataque à vontade. Tome cuidado com o navio, pois ele tem um grande poder de ataque. Após vencê-lo, você irá para a torre do relógio, acerte três golpes no ponteiro e tranque a Keyhole.

TRAVERSE TOWN

Aqui você precisa falar com Cid, e ele vai instalar outra parte da Gummiship, agora é possível acessar a Hollow Bastion.

13 - HOLLOW BASTION

Fale com Donald e Goofy, e siga em frente até aparecer Rikku e Beast. Deste ponto você perderá a Keyblade e ficará com ajuda apenas de Beast. Chegando ao castelo vá para a direita, deixe Beast quebrar algumas paredes até chegar as bolhas flutuantes. Entre nas bolhas até achar a alavanca que abre a porta frontal do castelo. Volte e agora você tem acesso à porta de entrada. Dentro do castelo há uma porta grande que exige quatro itens para abri-la. Todos os itens estão na sala com uma fonte no meio, aqui vai a lista deles:

1 - Acenda todas as velas com a magia Fire
2 - Quebre os potes das duas estátuas
3 - Empurre a estátua para a direita ou esquerda
4 - Ative o Red Trinity para mover a estátua

Continue subindo o castelo até encontrar com Rikku

BOSS: RIKKU

Com a Keyblade de volta, esta batalha não é difícil, atraia a atenção de Rikku para Donald e Goofy, enquanto ele se distrai com os dois, ataque pelas costas. Utilize a magia Aero para uma maior proteção. Continue subindo, passe pela livraria e salve o jogo.

BOSS : MALIFECENT

Nada difícil, apenas ataque-a enquanto Goofy e Donald se encarregam dos Heartless.

BOSS: MALIFECENT DRAGON

Esta é uma batalha difícil, aqui a estratégia é ficar embaixo da cabeça e atacar o máximo possível. Leve muitos itens de cura, vai ser necessário. Salve o jogo antes de prosseguir..

BOSS: RIKKU ANSEM

Esta é a versão mais forte de Rikku, não adianta usar magias de ataque, use a habilidade Guard e contra-ataque. Procure usar a magia Aeroga ou Aerora, e evite seus ataques com a habilidade Glide. Leve muitos itens de cura.

TRAVERSE TOWN

Antes de prosseguir o jogo, é necessário pegar um item para sua nave. Fale com Cid e ele vai indicar o caminho, onde você quebrou a grade para falar com Leon. Pegue o item e Cid automaticamente instala pra você. Agora, uma das últimas fases esta disponível.

14 - HOLLOW BASTION (2)

Volte para o Praying Hall, fale com as princesas, salve o jogo e vá para a área onde você enfretou Rikku.

BOSS: BAHEMOTH

Ele tem um HP muito alto, mas não é difícil. Suba na sua cabeça e ataque o chifre, ele não terá como acertá-lo. Agora tranque a Keyhole, fale com as princesas e a última fase do jogo estará disponível.

15 - END OF THE WORLD

Este lugar não é complicado, mas é necessário um alto level dos seus personagens. Aqui ocorrem lutas seguidas contra os chefes, e aqui vão as dicas:

BOSS: BAHEMOTH

Use a mesma tática de antes para vencer sem problemas.

BOSS: BLACK WING DEMON

Nesta batalha você poderá voar livremente, este chefe não consegue fazer muitos estragos. Aproxime-se pelas costas e ataque a cabeça.

BOSS: ANSEM FORMA 1

Contra este chefe vai ser muito útil usar a técnica Ragnarok e a magia Aeroga. Leve alguns Ethers para recuperar o seu MP ou pule e ataque, e cuidado com os Heartless.

BOSS: DARKSIDE

Este é muito fácil, acerte sua mão e evite seus golpes, agora ele tem mais força.

BOSS : ANSEM FORMA 2

Ele é basicamente o mesmo de antes, só que agora ele possui alguns ataques extras e você está sozinho. Utilize muito a habilidade Ragnarok e Aeroga, tome cuidado quando o cenário escurecer, ele utilizará um ataque devastador, fique correndo para evitar este golpe.

Após derrotar todos estes chefes, meus parabéns, você chegou ao fim desta longa jornada e divirta-se com o final.

Um mundo novo ao seu alcance

www.escala.com.br

Lazer | Notícias | Cultura | Informação

Receba as revistas em sua casa e sem pagar nada a mais por isso!!

ACESSE JÁ

Não fique de fora deste novo mundo globalizado

Aproveite:

Promoção por tempo limitado

COMPLETE A SUA COLEÇÃO

APENAS
R$ 2,90 CADA

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES PARA QUE VOCÊ NÃO FIQUE NA MÃO

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS COM OS MAIS VARIADOS ASSUNTOS, CONSULTE NOSSO SITE
www.escala.com.br
OU ATRAVÉS DO TEL. (011) 3966 - 3166**

CÓD:R-UJ-12

CÓD:R-UJ-13

CÓD:R-UJ-14

CÓD:R-UJ-15

CÓD:R-UJ-16

30% DE DESCONTO PARA PEDIDOS ACIMA DE 10(DEZ) EXEMPLARES. (NÃO PRECISA SER NECESSÁRIAMENTE DA MESMA EDIÇÃO)

COD:R-UJGE-01

CÓD:R-UJGE-02

CÓD:R-UJGE-03

COD:R-UJGE-04

CÓD:R-UJE-12

CÓD:R-UJE-13

CÓD:R-UJE-14

CÓD:R-UJE-15

CÓD:R-UJE-16

CÓD:R-UJE-17

ASSINALE AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

( )R-UJ -12	( )R-UJE -12
( )R-UJ -13	( )R-UJE -13
( )R-UJ -14	( )R-UJE -14
( )R-UJ -15	( )R-UJE -15
( )R-UJ -16	( )R-UJE -16
( )R-UJGE -01	( )R-UJE -17
( )R-UJGE -02	
( )R-UJGE -03	
( )R-UJGE -04	

EDITORA escala

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP. Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. OBSERVAÇÃO IMPORTANTE: Os leitores que fizerem opção pela compra através de VALE POSTAL, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (0**11) 3966 - 3166 - www.escala.com.br